



AÑO 1 - Nº5

TENGAN MUCHO

F.E.A.R.

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

MONOLITH SE VIENE CON TODO TRAYÉNDONOS ESTA NUEVA SUPERPRODUCCIÓN QUE NOS HARÁ MANCHAR NUESTROS PANTALONES EN REPETIDAS OCASIONES

PREVIEWS

GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER
PATH OF NEO
FOOTBAL MANAGER 2006
Y HANDS-ON DE FAHRENHEIT Y DRAGONSHARD...
COMO PARA CAERSE DE CULO

REVIEWS

BLOODRAYNE 2
DUNGEON SIEGE 2
MARTIN MYSTÈRE: OPERATION DORIAN GRAY
Y MÁS QUE NO QUEREMOS NI MENCIONAR

SUEÑOS Y OBSESIONES: ELFOS Y FALDITAS EN LINEAGE 2
HARD: 7800 GTX Y SLI, UN MONSTRUO VOLADOR

EXPO VIDEOJUEGOS Y PC 2005 - TODO SOBRE TIM SCHAFER - SE VIENE: DOOM: THE MOVIE - GAMESARIO.COM

EDITORIAL

Demo-lition man

Este ha sido un mes movidito, no por la cantidad de juegos que han salido, sino por la cantidad de demos que las empresas han liberado para que todos nosotros podamos probar por adelantado las fuentes de felicidad que disfrutaremos en muy pocos meses nomás.
Pueden ver que tenemos tres impresionantes Hands-on y muy cerca del cierre de redacción salieron varias demos más, que estudiaremos a fondo para el número siguiente, prometido.
Se nota que se acerca noviembre y con él, la temporada alta de PC (Y toda la industria). Quizá lo que nos hace falta para romper esta mala racha vienen teniendo los juegos para PC. Aunque también es peligroso, porque por apuradas pueden arruinarse varios proyectos importantes que de otra forma habrían sido grandes titulos. Pero a no adelantarse aun quedan un par de meses para noviembre y hay mucho que jugar (y leer las Gaming Factor que han salido y van a salir) hasta entonces.
Verán varios cambios en este número, así como integramos a varios de nuestros colaboradores al staff de redacción y también que incluimos varias columnas nuevas, algunas fijas, otras que quizá aparezcan el mes que vienen, quizá no. Pero de todas formas todas agregan contenido de interés para el gamer de hoy en día y hacen de esta una revista más completa. Esperamos que les gusten.
Nos vemos el mes que viene...
¡En el mismo GamingCanal!

Diego Beltrami
Jefe de redacción

JUEGO DEL MES



Pagina 37

La nueva versión del juego de rol de Microsoft irrumpe en las pantallas de nuestras compus. Cargada de buen gusto, excelentes gráficos y un sonido maravilloso, nos propone un mundo de fantasía en el cual sumergirnos, del cual gozar, recorrer y apreciar en su grandiosa magnitud. Y cuando decimos grandiosa, es en todo sentido: el bestiario mas largo de la historia, una cantidad de objetos impresionante, cientos de hechizos, habilidades, mejoras y personajes, hacen de éste el juego a disfrutar durante el presente mes. Lean rápido el actual número de Gaming-Factor, porque cuando entren en el mundo de Aranna, no habrá vuelta atrás.

INDICE

STAFF



www.gaming-factor.com.ar

AÑO 1 - Nº5

DICTADOR
Diego Beltrami

JEFE DE REDACCIÓN
Diego Beltrami

CORRECCIÓN
Federico Mendez
Marcos Navarro

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN
Nicolas Piergallini
Diego Beltrami
Santiago Perez Lamas

MONOS ESCRITORES
Leandro Dias
Matías Sica
Maximiliano Nicoletti
Santiago Platero
Walter Chacón
Diego Bortman
Pablo Strauss
Juan Marcos Victorio

COLABORADORES
Alejandro Sena
Juan Ignacio Galardi
David Gazzolo
Mariano Martinez
Gustavo Greggi

RELACIONES PÚBLICAS
Cristian Molina
prensa@gaming-factor.com.ar

GUÍA ESPIRITUAL
Durgan A. Nallar

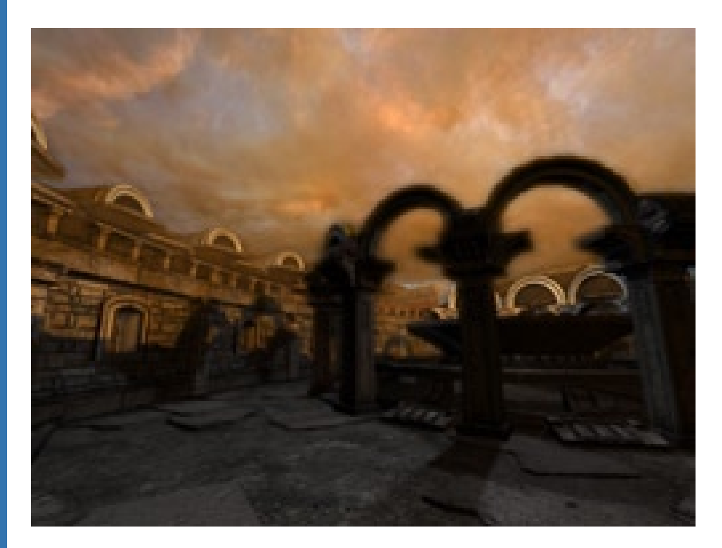
NEWS

NOTICIAS SIN EL PITUFO ENRIQUE

The Wall -y no es Pink Floyd-

World Forge no solo esta trabajando en su RTS Sparta Ancient Wars sino que esta trabajando en otro superproyecto.
The Wall es un juego que, utilizando un engine 3D totalmente nuevo, nos presenta un ambiente totalmente destruible.
En la actualidad, en una ciudad europea un joven doctor sufre de terribles pesadillas. Ve científicos, curas, reporteros siendo horriblemente asesinados. Hasta el momento en el que se da cuenta de que no son pesadillas, es una realidad, y el asesino es él mismo.
La historia se vuelve más intrincada cuando la ciudad se convierte en el campo de batalla de dos civilizaciones alienígenas (?).
El juego promete no solo un ambiente totalmente destruible sino que tambien una jugabilidad abierta que requiere de planificación y soporte para todas las tecnologías actuales.

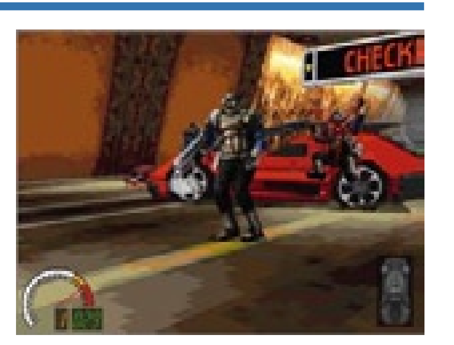






¡Detienen el Carmageddon!

Según fuentes confiables, la producción de la remake del viejo terror de los peatones habría sido detenida durante el comienzo del pasado mes de agosto, pero sin ninguna certeza del por qué. También es incierto el hecho de que la producción fuera detenida definitivamente o simplemente pausada. Eidos US declaró que no habría intenciones de lanzar el título en los Estados Unidos.



Arcade rolero basado en el universo Might & Magic

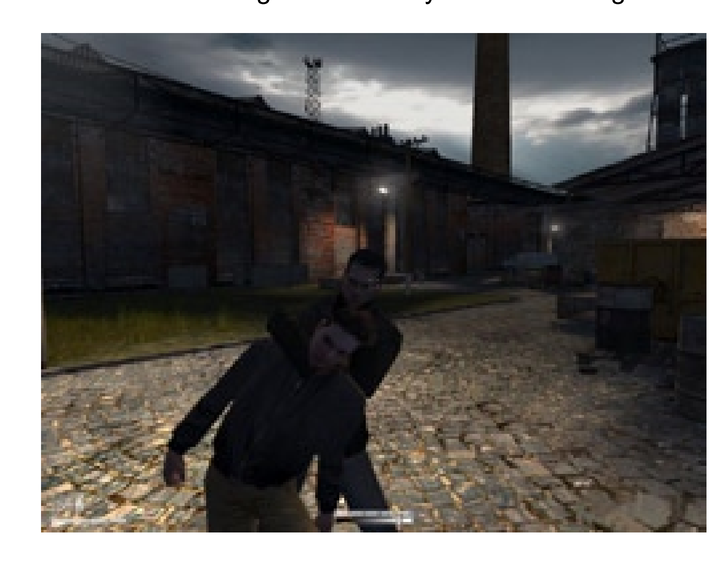


Ubisoft anunció que lanzara un juego en primera persona, con elementos de rol basado en el universo Might & Magic. El juego fue bautizado Dark Messiah, y está siendo desarrollado por la compañía Arkane Studios, que produjo Arx Fatalis, un juego de rol que guardaba similitudes con el ya juego de culto Ultima Underworld. Este nuevo juego contará con doce niveles single player, cuarenta armas y la habilidad de utilizar hechizos o habilidades stealth. Además, prometieron un interesante modo multiplayer en el cual se podrá aumentar de nivel partida tras partida.



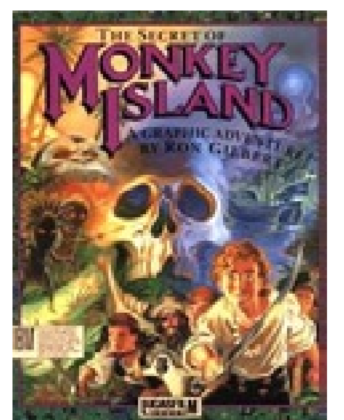
Más de los creadores de Hidden & Dangerous

Chameleon es la más reciente producción de la gente de Illusion Softworks. Si bien no se ha revelado mucho sobre este titulo se sabe que utiliza una versión actualizada del engine de Mafia y Hidden & Dangerous 2 y que se podra jugar tanto en primera como en tercera persona. El juego viene en desarrollo desde el 2002. Esperemos que no decepcione.



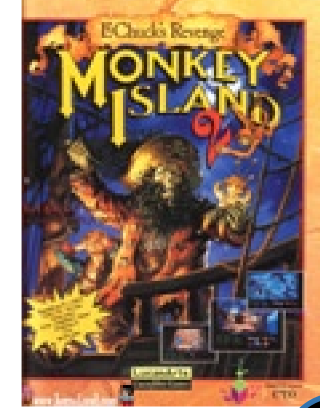


¿Nuevo juego del creador de Monkey Island?



Ron Gilbert, creador de grandes aventuras gráficas, comento en su blog que estaba preparando un viaje a Francia para negociar con un publicador. Si bien el viaje tuvo que ser cancelado porque Ron se enfermó, esto nos deja en claro una cosa: Se viene un nuevo juego de la mano de Ron Gilbert. Supuestamente en estos días se concretaría la reunion, asi que podemos esperar más información dentro de poco.
Sea quien sea su publicador (tanto Ubisoft como Atari y Vivendi tienen oficinas en Francia) esta es una buena noticia sin lugar a dudas.





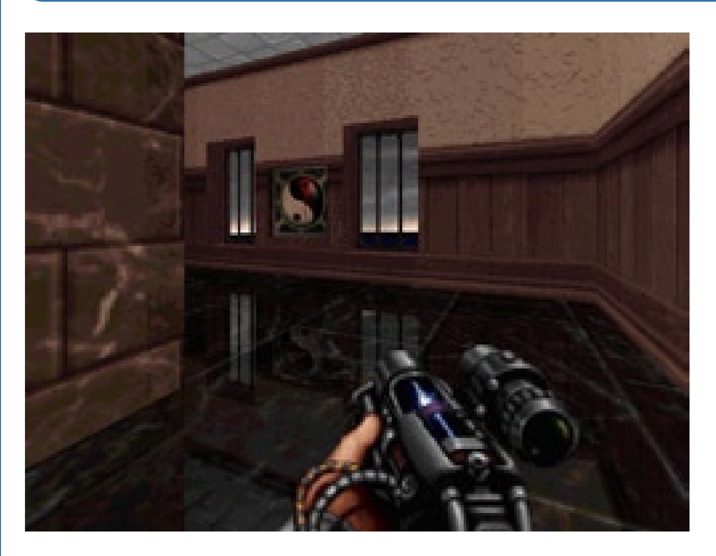
Add-on para el legendario Shadow Warrior

A ver ¿Quiénes de ustedes recuerdan Shadow Warrior, ese FPS de 3D Realms que salió allá por el 97?
Hace poco se lanzo un completísimo Add-on gratuito para el juego que agrega doce misiones y cuatro mapas multiplayer, todo totalmente nuevo. Se necesita únicamente el Shadow Warrior original parcheado a la versión 1.2.
Este es un legendario add-on, realizado por la gente de Sunstorm en contrato con 3Drealms que jamás había sido publicado, fue recientemente recuperado de una caja de CDs por la gente de 3D Reales, quienes dejaron un rato su arduo trabajo en Duke Nukem Forever para publicarlo.

Más info en:



http://www.3drealms.com/news/2005/09/wanton_destruction_for_shadow.html





"S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl" sin fecha cierta

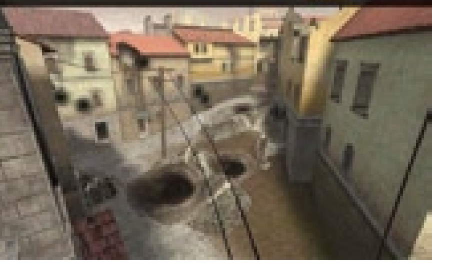


Cuando GSC World anunció que "S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl" no saldría para el 2005, como se habría dicho en un primer momento, el título quedó flotando en una deriva temporal en la que la certeza de su salida es totalmente incierta. Mientras que en un primer momento la compañía THQ habría dicho que tendríamos que esperar hasta la primavera del 2006, en un comunicado de prensa lanzado hace no mucho se estipularía que la salida sería justo después de la finalización del corriente año fiscal, en Marzo del 2006. ¿Encontrará S.T.A.L.K.E.R. una fecha de salida antes de que sea tarde?

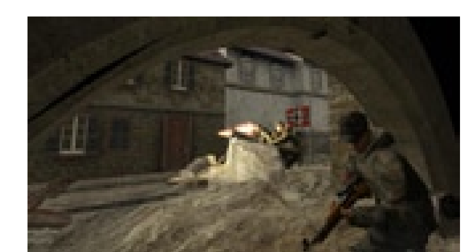


Day of Defeat: Source para este mes

El mod para Half-Life, Day of Defeat estará disponible para ser descargado vía Steam este mes. Básicamente, lo nuevo que trae es que fue desarrollado prácticamente desde cero utilizando el engine gráfico Source (motor del Half-Life 2). No hay novedades si se podrá adquirir en locales del ramo.







Dreamfall retrasado



Hace aproximadamente dos años y medio, se había anunciado la salida de la secuela del excelente The Longest Journey. A pesar de esta espera, los desarrolladores indican que el juego todavía no está en condiciones de salir a la venta por lo cual lo han retrasado para otoño de 2006. Esta nueva entrega promete nueva imagen, nueva historia y nuevo modo de juego. Sustituyendo al clásico sistema de las aventuras gráficas (apuntar y clickear), tendrá un modo de manejo parecido a lo que se vio en Broken Sword 3 o Monkey Island IV. Pueden leer mas detalles de este juego en su correspondiente preview publicada en nuestro número de nacimiento (o sea, el primero).

Nueva entrega de Broken Sword

Originalmente concebido como trilogía, una nueva entrega de Broken Sword arribará a nuestras computadoras en el verano yankee del 2006 (o sea, invierno nuestro). La cuarta entrega de este juego mostrará al heroe de la saga, George Stobbart enamorándose de una misteriosa mujer. Esta dama, junto a su personalidad, desaparece misteriosamente mientras George ocupa su tiempo en recuperar un poderoso artefacto que salvará al mundo, una vez más.



EN POCAS LINEAS

Se cancela African Alliance

Deseando concentrarse en la calidad de sus productos, GFI y MiST land South decidieron cancelar este juego para reubicar a la gente que trabajaba en el en el desarrollo de otros títulos, principalmente Jagged Alliance 3D, Warfare y 4th Battalion.

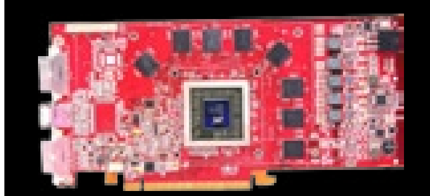
Savage 2: A Tortured Soul

Se anunció la continuación de Savage, llamada A Tortured Soul. Siguiendo el mismo estilo de juego que su predecesor pero agregando un sistema de combate ampliamente mejorado, nuevos gráficos, animaciones, y varias mejoras a la jugabilidad. Prometen que superará ampliamente a su predecesor.



ATI R520

ATI se prepara para lanzar el GPU código R520, que pasaría a llamarse X1800. Vendría en 4 versiones, XT, Pro, XL y LE. El GPU posee 16 pipelines y corre a 600mhz en su versión XT. Con 256mb de memoria GDDR3 de 1400mhz, y la posibilidad de extenderlo a 512mb en un futuro.



Se viene Caesar IV

Vivendi Universal Games dio a conocer que la desarrolladora Sierra estaría en el proceso de producción del nuevo juego de la saga Caesar, listo para ser lanzado durante el próximo año 2006. Según Tilted Mill, el creador de esta secuela, Caesar IV será un avance para el manejo, construcción y desarrollo de la ciudad, pero conservando todo lo bueno que su







predecesor -el mundialmente famoso Caesar III- supo tener. El objetivo seguirá siendo el manejar una pequeña ciudad de la antigua Roma junto con sus provincias, con el objetivo de llegar a ser un César.

Codigo fuente de Quake III Arena liberado

El ya añejo Quake III Arena (Q3A para los amigos) ha sido licenciado por su creador, John Carmack, bajo licencia GPL. Esto no quiere decir que a partir de este momento podamos descargar en forma legal y gratuita el juego completo, si no, lo que se licencio fue su engine para que cualquier entusiasta con conocimientos





pueda modificarlo a su gusto y realizar su propio juego (al estilo de, por ejemplo, Star Wars Jedi Knight: Jedi Outcast, que esta programado bajo este engine). Cualquier interesado (o improvisado) que quiera chusmear un rato, se lo puede descargar desde el siguiente link:

http://www.fileshack.com/file.x?fid=7547

FIFA 06: Demo y lista de temas

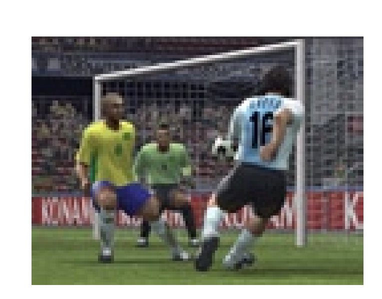
En primer lugar, se encuentra disponible para su descarga la demo del clásico juego de fútbol FIFA, el cual promete nuevas opciones para los equipos e interesantes opciones de manager (cortesía de los desarrolladores de Total Club Manager, que no son los mismos que EA Sports). La demo ocupa 219 MB y la pueden descargar desde el siguiente link: http://dlx.gamespot.com/pc/fifa2006/moreinfo_6132294.html

En otro orden, EA libero la lista de temas que dispondrá esta nueva entrega, el cual incluye bastantes artistas desconocidos, muy variados y de varios países, aunque cuenta también a algunos conocidos como Jamiroquai, Oasis, Paul Oakenfold y hasta el ¿DJ? Argento DJ Dero. Aquí algunos de los temas, ordenos por artista, canción y entre paréntesis el país del artista:

Carlinhos Brown y DJ Dero – Nabika (Brasil y Argentina)
Jamiroquai -- Feels Just Like it Should (Reino Unido)
Kinky – Coqueta (Mexico)
LCD Soundsystem - Daft Punk Is Playing At My House (Reino Unido)
Oasis – Lyla (Reino Unido)

Winning Eleven 9 patea nuestras PCs

A pesar de haber sido ya lanzado en Japón el mes pasado, recién en el verano del 2006 arribara a nuestras achacadas compus la nueva entrega de este fantástico juego de fútbol a cargo de la gente de Konami. Los desarrolladores indican que en esta entrega se agrandó la lista de equipos disponibles y, obviamente, fue actualizada la base de datos de los equipos con las últimas transferencias. Además, informan que será posible jugar amistosos y torneos en línea.





DOS DE HARD

Intel se prepara para lanzar la última encarnación de la arquitectura netburst, esta vez en 65nm. El CPU código Presler tendrá 2mb de cache L2, y teóricamente debería calentar menos que los actuales Prescott que tienen graves problemas de eficiencia. Los primeros modelos en salir serian el Pentium 4 662 de 3,6ghz y el Pentium 4 672 de 3,8ghz.





nVidia decidió cancelar la GeForce 7800 Ultra, una versión igual a la actual 7800 GTX pero de mayor clock. Se dice la razón de esta decisión es que no quieren perjudicar las ventas de la 7800 GTX que esta disponible en cantidad y es un gran éxito de ventas. Otra razón no oficial, es que se sabe que ATI esta teniendo problemas en llevar su R520 al mercado, y ni hablar de grandes volúmenes de venta.

GALERIA DE IMÁGENES

ASI SE VE EL FUTURO

The Elder Scrolls IV OBLIVION











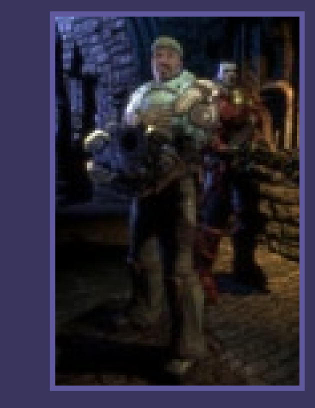
















IMÁGENES

PATH OF NEO

FICHA TÉCNICA:
Fecha de salida: 15 de noviembre
Demo: No disponible
Género: Aracade / Acción
Compañía: Shiny Entertainment
Distribución: Atari

¿ENTER THE MATRIX 2?

POR Walter Chacón

Decepcionante, horrible, aburrido, frustrante y todo tipo de adjetivo descalificativo es lo que comúnmente decimos sobre Enter The Matrix. El motivo del desastre se atribuye a la exigencia de que el juego salga al mismo tiempo que la película. Pero sorprendentemente David Perry, presidente de la empresa Shiny Entertainment, dijo que era porque los fanáticos querían jugar a ser el elegido y no Niobe o Ghost. ¿En cuantos juegos manejamos al protagonista principal y aún así apesta? Muchos, pero mejor volvamos. Con Path of Neo no hay excusa que valga, así que los desarrolladores -que son los mismos- deberán cumplir con todo lo que prometen para quedar bien parados. Como no pensamos confiarnos mucho de estas personas, utilizaremos el viejo método de la sorpresa: bardearemos de pies a cabeza este juego por ahora y así cuando salga, si es algo pasable diremos "oh, qué bien les salió, tengo que meter todos mis comentarios en donde no da la luz".

Al igual que Enter the Matrix, Path of Neo será un juego de acción –horrible– situado en el universo Matrix. La principal diferencia es que ahora controlaremos a la súper madera jedi parlante conocido como Mr. Anderson (alias Neo), quien es interpretado en la película por otra madera de nombre Keanu Reeves. Si bien no podremos elegir jugar con Morfeo o Trinity, aparecerán a lo largo de la aventura para recordarnos lo powa que somos y lo inferiores que son ellos. Con tanta variedad de personajes para elegir (cuac) es obvio que se están poniendo las pilas en las habilidades que tengamos. Primero que nada, podremos detener las balas. Esta habilidad es fundamental ya que los tiroteos abundarán, a diferencia del sentido de los mismos. Otro gran poder es el de ver todo en forma de código, parecido a los visto en el final de la primera película. Otras cosas que podremos hacer son volar, tirar rayitos fuera de la Matrix, hacer técnicas de combate cuerpo a cuerpo sorprendentes, revivir a las personas, etc. Pero como Neo también fue pelele alguna vez, al principio deberá arreglárselas con las armas que se encuentre. Rogamos por favor al arquitecto que no pongan auto-aim, o que por lo menos sea optativo. Algo que no se ve comúnmente es el ajuste de la dificultad: jugaremos una pantalla de entrenamiento y dependiendo de nuestras habilidades el juego se ajustará automáticamente para darnos un desafío de nuestro nivel.



"Es distinto conocer el camino que recorrerlo". Yo conozco el camino y va a apestar

Sabemos cómo empezó, cómo terminó y algunas locuras del medio. Pero esos momentos no serán los únicos en el juego. Con la ayuda de los hermanos Wachowski -los enigmáticos creadores de todo lo relacionado con este universo- se están diseñando nuevas situaciones que transcurrirían entre la primera y la segunda película. En exclusiva para Gaming Factor, les adelantamos uno de los hechos nuevos que se verá:

Neo y Trinity pasean por Sion tomados de la mano. N00bk1ll3r lo llama a Neo y le hace señas para que se acerque. Este último le toca la cola a novia y le dice "Sabés a donde tenés que ir. Esperame ahí mientras ayudo a estos lamers". Neo se acerca a n00bk1ll3r y le pregunta la situación.
n00bk1ll3r: "Te explico Neo: el viejito que padece insomnio nos pidió que hiciéramos una estatua tuya, pero necesitaríamos que poses un rato. En ese momento, Neo levanta sus dedos meñiques y susurra "no hay cuchara". Los martillos y cinceles se elevan por si solos y empiezan a fabricar la estatua. Al cabo de unos minutos se podía apreciar un Neo de piedra saltando de costado con dos 9 mm sobre el texto "www.gaming-factor.com.ar". "Algún día les enseño" dijo mientras se fue volando en reversa.
N00bk1ll3r: "Neo rulez, que gr0x. ¿Pero cómo hizo?".
Prospero: "Hay que usar la cabeza pendex, sus poderes van más allá de la matrix".





Sacando de lado toda clase de humor, se prometió un nuevo final, también hecho por los Guachoski brothers, para cambiar la cara de decepción de muchos tras la terminación de Revolutions.

Tu mente lo hace real

La parte de las que más le gusta hablar a muchos: los gráficos. La cantidad de polígonos es la adecuada… para una máquina de pocos lujos. Los personajes en algunas imágenes se ven demasiado cuadrados. Por el lado de las texturas, hay algunas que son muy buenas y representan fielmente a los personajes, mientras que otras dejan mucho que desear. Esperemos que sean las imágenes de PC así le podemos seguir criticando a la versión final. Hablando de consolas, los programadores aparentemente se preocuparon mucho por el desempeño del motor -decidieron utilizar el mismo que en Enter the Matrix- e intentaron por todos los medios depurarlo al máximo. Así se llegó a la posibilidad de mostrar 1500 Smiths en pantalla bailando, manteniendo un frame rate fluido y constante en la versión de PS2. Esto nos trae tres pensamientos distintos: a) Realmente se pusieron las pilas; b) Los Smiths lucían realmente muy feos; c) Para mantener la cantidad de frames constantes, no habrá ningún tipo de Inteligencia Artificial.





Para ser honesto, me da miedo que hagan tanta publicidad con la consola de Sony: el juego en PC podría terminar sufriendo los típicos problemas de cámara y control que suceden en muchos ports, lo que me daría tanta razón que la gente querría que me transforme en el nuevo Jefe de Redacción, puesto para el que sencillamente no estoy preparado.

Todo esto nos lleva a pensar que The Matrix: Path of Neo será un juego tremendamente caca, pero que gracias al gran servicio que he brindado no será una decepción como lo fue Enter the Matrix. En diciembre les diremos qué pastilla deberán tomar para seguir siendo felices.

Oh, me olvidé de algo: atención, la nota posiblemente contenga Spoilers.

GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER

FICHA TÉCNICA:
- Fecha de salida: Q4 2005
- Demo: No disponible
- Género: FPS
- Compañía: Ubisoft
- Distribución: Ubisoft

COMO ROBOCOP PERO SIN ENCHAPAR



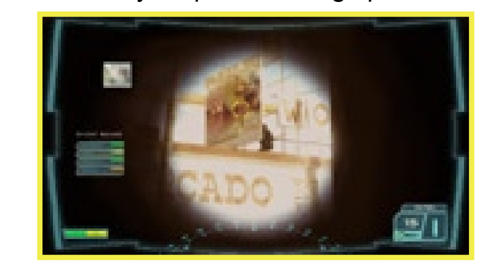
POR Maximiliano Nicoletti

Año 2013. El preciso y sangriento soldado moderno deja de existir. Pero a no temer, porque se transforma en algo aun más preciso y más sangriento. El soldado moderno se transforma en el soldado antiguo y el soldado del futuro se transforma en el soldado modern… Bah, ya entendieron el punto. El tema es que el gobierno de Estados Unidos implementa el Integrated Warfighter System, dandole a los soldados armas avanzadas, comunicaciones satelitales y supervivencia avanzada (¿y de qué nos sirve eso si nosotros queremos SANGRE?). Año 2015. Un grupo de radicales mexicanos que comieron demasiados tacos en un puestito en la playa toma de rehén al presidente de México y al presidente de Estados Unidos. ¿Los únicos capaces de rescatarlos? Nosotros y el resto del equipo de los Ghosts.

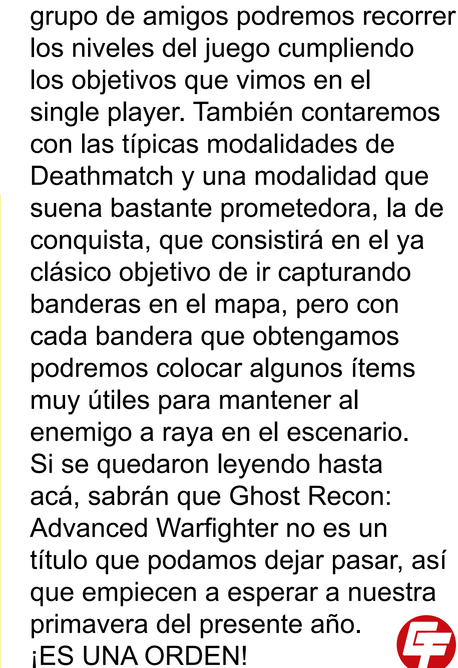
Tomando lugar en el DF de México, Ghost Recon: Advanced Warfighter (GR:AW) será un juego de impresionante demostración gráfica. Los escenarios serán variados, todos en la capital de México, pero con una gran iluminación que demostrará en una primera instancia, el calor que puede llegar a hacer en la ciudad. Increíblemente, lo logran. Los brillos claros del Sol darán sobre todas las superficies, prácticamente cegándonos por momentos, dando una claridad digna de un calurosísimo día de verano en Buenos Aires, para dar un ejemplo. Las zonas oscuras también estarán a la orden del día, y nos dificultarán la visión. Pero, tal y como en la vida real, si esperamos unos instantes, nuestros ojos se acostumbraran a la falta de luz y pronto podremos visualizar las cosas de mejor manera. De la misma forma, si nos mantuviésemos en la oscuridad y de pronto mirásemos a la luz de una de las calles, el efecto de brillo sería tan intenso que apenas podríamos ver. Todo esto le dará al juego un aspecto de iluminación más realista y sacará a relucir todas las capacidades, no solo de nuestras gloriosas PCs, sino de las tan discutidas consolas de nueva generación.

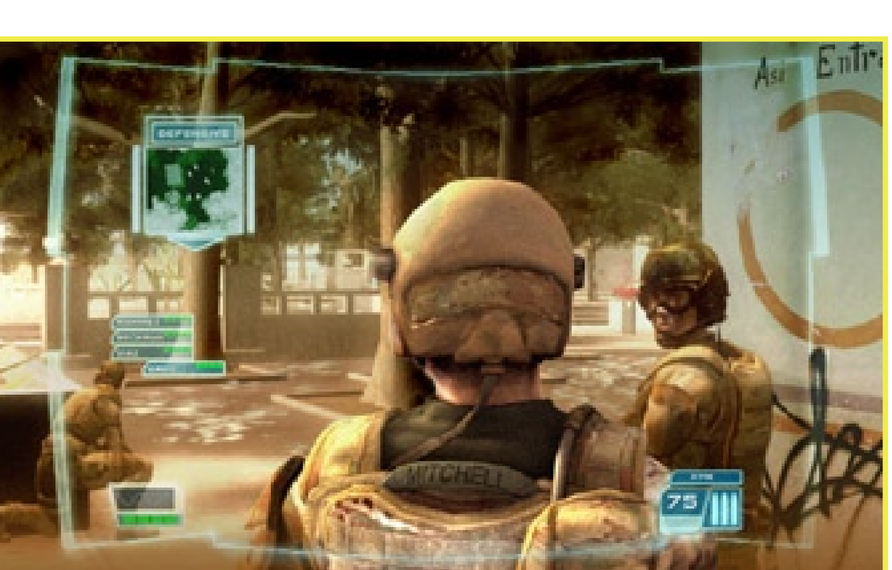
Movete chiquita, movete

No todo es brillitos y gráficos en Advanced Warfighter, también está la capacidad destructiva que tenemos en nuestras manos. Imaginemos un auto. Tomemos un bate y empecemos a golpear



los vidrios, individualmente. Cada uno se rompería en una lluvia de cristales. Tomemos nuestras armas y disparemos a las ruedas, que reventarían al instante, cada una individualmente. A golpes, podríamos sacar las llantas de lugar, reventar el capot, el baúl, abrir las puertas para cubrirnos tras ellas o incluso sacarlas de lugar. En un minuto reduciríamos el cochecito a una montaña de basura. Todas las posibilidades, excepto la de tomar un bate, se dan en GR:AW. De la misma forma, para aquellos que estamos acostumbrados a los juegos de primera persona, nos agregan algunos movimientos, como los de asomarnos. Si, ya sé, estos movimientos ya existían, pero solo los de asomarnos a la derecha o a la izquierda. En GR: AW, tenemos la posibilidad de asomarnos hacia arriba o abajo, en caso de estar agachados, por ejemplo, detrás de un auto. Obviamente, al ser un juego acerca de un equipo de operaciones, los Ghosts estarán constantemente con nosotros, y su inteligencia artificial será lo suficientemente buena como para que se mantengan ahí sin recibir la mayor cantidad de balas posibles delante de nuestros ojos, como pasa en muchos de los juegos de este estilo. Nuestro equipo buscará la mejor posición de disparo, se apresurarán a ponerse a cubierto o se lanzarán cuerpo a tierra con el fin de recibir menos del fuego enemigo. Obviamente, nuestros virtuales villanos harán lo mismo.
El estilo de juego será lento: tendremos que tomarnos nuestro tiempo para flanquear al enemigo, cuidar nuestros flancos, movilizar nuestro equipo, cubrirnos a base de ráfagas de disparo y, por fin, atacar una posición enemiga. Para ello contaremos con un menú especial al que accederemos con el uso de algún botón especial, para darles ordenes a nuestros Ghosts. Y como si todo esto fuera poco, dado que la jugabilidad se presta perfectamente a ello, Ghost Recon: Advanced Warfighter contará con un modo multiplayer cooperativo, en donde nosotros y un grupo de amigos podremos recorrer los niveles del juego cumpliendo los objetivos que vimos en el single player. También contaremos con las típicas modalidades de Deathmatch y una modalidad que suena bastante prometedora, la de conquista, que consistirá en el ya clásico objetivo de ir capturando banderas en el mapa, pero con cada bandera que obtengamos podremos colocar algunos ítems muy útiles para mantener al enemigo a raya en el escenario. Si se quedaron leyendo hasta acá, sabrán que Ghost Recon: Advanced Warfighter no es un título que podamos dejar pasar, así que empiecen a esperar a nuestra primavera del presente año. ¡ES UNA ORDEN!







FOOTBALL MANAGER 2006

FICHA TÉCNICA:
Fecha de salida: Q4 2005
Demo: No disponible
Género: Deportes
Compañía: Sports Interactive
Distribución: Sega

VUELVE PARA SEGUIR PATEANDO TRASEROS

POR Leandro Dias

Como todos sabrán, el año pasado Eidos dejó ir a Sports Interactive, es decir a la gente que había creado al legendario Championship Manager. De este modo los primeros contrataron a otros programadores y sacaron a la venta la quinta parte de la saga. Esta no cumplió en lo más mínimo con las expectativas ya que parecía una versión “light” del juego anterior. Mientras tanto, Sega decidió distribuir los proyectos de Sports Interactive. Estos últimos, gracias a la enorme experiencia acumulada, desarrollaron Football Manager 2005, un juego excelente que superó ampliamente a todos los demás, especialmente al producto de Eidos.
Hoy por hoy, esto ya es historia pasada y tal como las ligas de fútbol comienzan en este parte del año, los juegos de este deporte también empiezan a salir. Entonces, está muy cerca el lanzamiento de Football Manager 2006 que, según lo que pudimos observar, va a introducir varios cambios más que interesantes, principalmente en lo que respecta a la jugabilidad. La única duda es si se tratará de un producto totalmente renovado o sólo una mera actualización de la versión del año pasado.

No tan lindo como Beckham, pero más efectivo que Ronaldo

El aspecto más criticado del primer Football Manager -así como de todos los Championship Manager en general- era que los partidos eran visibles pero en dos dimensiones y con un engine gráfico bastante básico. Esto estaba compensado por el realismo de esa simulación de los partidos, por la enorme cantidad de acciones posibles para realizar antes y durante el partido, así como por tener una enorme base de datos casi sin errores. Si bien para esta nueva versión se han incorporado una serie de agregados nuevos tales como que se licenciaron las camisetas de los equipos y una mayor cantidad de fotos de jugadores, el motor gráfico casi no fue modificado, al menos estéticamente. Pero si se están realizando una serie de mejoras para hacer que el partido sea lo más realista posible. Incluso están trabajando con Ray Houghton –ex jugador de Liverpool y de la selección irlandesa- para hacer que todo sea lo más semejante posible a la realidad. Los comentarios que nos informan la forma en que transcurre el encuentro también están siendo mejorados para poder saber con más precisión que pase está pasando cuando no hay jugadas de gol.
Una de las principales modificaciones de esta nueva versión son las tácticas del equipo. No sólo se han incorporado más opciones a la ya gran cantidad disponible, sino que se está simplificando la manera de utilizarlas para que no les resulte tan complicado a los jugadores principiantes poder realizar sus propias estrategias. Ahora podremos dar indicaciones a nuestros jugadores durante el partido sin tener la necesidad de pararlo. También tendremos la posibilidad de hacer que los futbolistas intercambien posiciones entre sí -¡Al fin alguien se avivó!- para que estos abarquen más espacio en el campo de juego y poder sorprender al otro equipo con algunas rotaciones sorpresivas. Para esto se han incluido en cada jugador no sólo su posición ideal sino también las otras donde puede rendir correctamente, además de los movimientos que más le gusta realizar durante el encuentro.

La base está, estamos motivados

La motivación de los jugadores será fundamental para poder lograr un buen funcionamiento del equipo. Como agregado para que estos respondan mejor y se sientan más contenidos, se podrán tener charlas en los entretiempos, antes y después de los partidos. De este modo, si destacamos la labor de un futbolista, este intentará cargarse el equipo al hombro y seguir jugando con un buen rendimiento. En cambio si criticamos a otro, será un arma de doble filo ya que puede tomárselo bien y tratar de mejorar su juego pero también puede deprimirse o enojarse con nosotros.
Otra modificación interesante es que tendremos la posibilidad de participar activamente en la recuperación de futbolistas lesionados. Recordemos que anteriormente el fisioterapeuta nos informaba de la lesión y él se encargaba de todos los tratamientos. Con estas nuevas opciones, nosotros elegiremos el tipo de tratamiento a seguir y



podremos darle aliento al jugador para que no pierda la moral mientras sufre la lesión.

Para aumentar la sensación de realismo del juego, ahora podremos tener verdaderas reuniones con la comisión directiva. En ellas presionaremos para obtener algunos beneficios tales como aumentos de salarios, que se amplíe el estadio o que se otorgue para la compra de algún jugador necesario para el equipo. Pero si pedimos demasiado o amenazamos con irnos cuando nuestra reputación no es la mejor, los directivos no dudarán en despedirnos.
Por último, podemos mencionar que se podrán contratar jugadores “virtuales”. Estos son jóvenes futbolistas generados al azar por el juego y que podremos darle una oportunidad de probarse en la reserva o si manejamos un equipo humilde, hasta de que juegue de titular con los mayores. Y si convence su rendimiento, estará latente la posibilidad de ofrecerle su primer contrato como profesional.

Es para Eidos que lo mira por TV

En conclusión, Football Manager 2006 tiene muchísimas chances de ser el mejor de la inmensa cantidad de managers de fútbol que saldrán a fin de año. Seguirá siendo un producto complejo, sólido y tremendamente adictivo que encantará a los fanáticos del balompié. Y si cuando esté a la venta desaparezco por varios días seguidos, búsquenme enfrente del banco de suplentes.

DRAGONSHARD

FICHA TÉCNICA:
Fecha de salida: 20/09/05
Demo: Disponible el site oficial
Género: RTS
Compañía: Liquid Entertainment
Distribución: Atari

¿EL SUCESOR DE WARCRAFT III?

POR Leandro Dias



Combinar elementos de juegos tales como Diablo y Baldur's Gate en un RTS es una apuesta como mínimo audaz o mejor dicho bastante arriesgada. Esta combinación es la que Liquid Enterntainment (creadores de The Lord Of The rings: War of The Ring y Battle Realms) está tratando de implementar en Dragonshard. Si quieren saber más detalles no tienen más que descargar el número tres de esta hermosa revista donde podrán leer un completísimo Preview.
Luego de jugar la primer demo, se puede decir que el proyecto está muy bien encaminado y que si todo sale bien es posible que estemos en presencia de uno de los mejore juegos del año. Pero, esta beta es un tanto corta y quedan todavía varias dudas respecto a si el juego podrá integrar completamente todas las características roleras en este RTS.

We are the Champions

Ni bien comenzamos la campaña, podemos elegir a uno entre cuatro campeones para que dirijan a nuestras tropas. Al ser la primera campaña, esta no ofrece mucha dificultad y es bastante simple. Deberemos ayudar a un campamento del ataque de enemigos y recuperar el oro que les robaron. Luego podremos avanzar un poco en el mapa y nos meteremos en un dungeon. Este es uno de los encantos del juego, poder luchar bajo tierra al mejor estilo Diablo a su vez que el manejo de los recursos y unidades es el típico de un RTS. Desafortunadamente, en esta primer beta no pudimos ver el funcionamiento de esta combinación en todo su esplendor ya que las misiones que tenemos disponibles son las primeras. Además no está disponible el modo skirmish, en donde la recolección de recursos, construcción de estructuras y demás yerbas pueden observarse en todo su esplendor.
En cuanto a los otros elementos de RPG, están implementados de forma similar a Warcraft III, es decir que cada héroe comanda un determinado número de unidades y a medida que transcurren las batallas, irán subiendo de nivel. También podremos dialogar con casi todos los personajes aliados y neutrales, que nos darán información valiosa y algunas misiones secundarias.



Técnicamente, Dragonshard está bastante bien. Los gráficos de las unidades poseen bastantes detalles y se ven bien incluso con el zoom al máximo pero podrían ser un poquito mejores. Algo para destacar, son sin duda los escenarios tanto exteriores como los bajo tierra. Los primeros son muy coloridos, con mucha vegetación y contrastan notablemente con los interiores que cuentan con muy poca iluminación, creando una ambientación tétrica ideal para machacar un par de monstruos. El sonido está muy bien, pero faltarían más voces de los personajes, que sólo hablan en las escenas cinemáticas, y un poco más de música ambiental.

¡Devuélvanme mis cartas Magic!

Dragonshard es un juego que sin duda promete. Por lo visto está muy bien encaminado y esperemos que en la versión final se le agregue un poco más de profundidad a las características roleras. Si esto sucede, es muy probable que estemos en presencia de uno de los mejores juegos del año.

FAHRENHEIT

FICHA TÉCNICA:
Fecha de salida: 20/09/05
Demo: Disponible en el sitio oficial
Género: Aventuras
Compañía: Quantic Dreams
Distribución: Atari

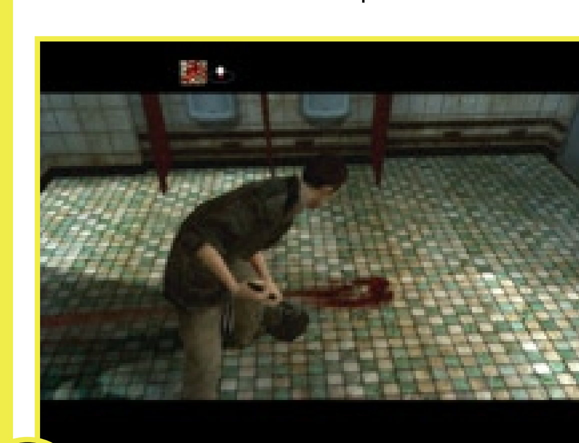
LA EVOLUCIÓN DE LAS AVENTURAS GRÁFICAS

POR Leandro Dias

Está más que claro que las aventuras gráficas vienen escaseando desde hace ya largos años. Muy pocas compañías se dedican actualmente a la producción de juegos de este género (por lo general las europeas) pero muy de vez en cuando salen algunos títulos que nos vuelan la cabeza y hasta nos hacen creer que un renacimiento del género es posible. Hoy por hoy, Faherenheit (Indigo Prophecy en yanquilandia) es al parecer el oasis en medio del desierto. Este proyecto, que en un principio iba a ser distribuido por capítulos en internet, está fue realizado y recién terminado por la gente de Quantic Dream. Muchos de ustedes se preguntarán quienes son esos. Pero esta gente fue la que estuvo a cargo de Omikron hace ya largos años, una aventura para PC y consolas que se caracterizaba por ser extremadamente larga y compleja. Si bien no fue un éxito en todo el mundo es prácticamente un juego de culto. Y toda la experiencia que ganaron con este ambicioso proyecto, esta gente la plasmó en Fahrenheit.

Bienvenidos al mundo del policial negro

La historia es uno de los puntos más fuertes de Fahrenheit. La misma gira en torno a una serie de misteriosos asesinatos que han ocurrido en la ciudad de New York. Al parecer los asesinos al momento de cometer el crimen, son poseídos por espíritus de una secta por lo que no recuerdan nada después de realizar el asesinato.
En un principio controlaremos a Lucas Kane, un muchacho aparentemente normal, que entra en trance en el baño de un restaurant y asesina a un desconocido. A partir de ese instante, Lucas no recuerda nada de lo sucedido y entra en pánico. Entonces deberemos limpiar la escena del crimen y escapar del lugar.
Lo que en un principio parece el argumento de un thriller común y corriente, no es tan así. Cuando nos adentremos más en el juego, las cosas se pondrán cada vez más turbias y hasta paranormales.



Una característica de este juego que ilusiona es la gran cantidad de personajes que podremos controlar. Si bien en la demo, solo jugamos con uno, en la versión completa tendremos la posibilidad de manejar a cuatro personajes (aunque se rumorea que serían ocho), incluso simultáneamente.
Pero el aspecto más atractivo de Fahrenheit, es que todas nuestras acciones –por más mínimas que sean -repercutirán en el transcurso de la historia. Esto no permitirá tomar decisiones trascendentales para el desarrollo del juego constantemente, lo que aumentará muchísimo la vida útil del título. Además por lo que pudimos ver, cada objetivo puede resolverse de distintas formas haciendo que el juego no caiga en la linealidad tan común en las aventuras gráficas.

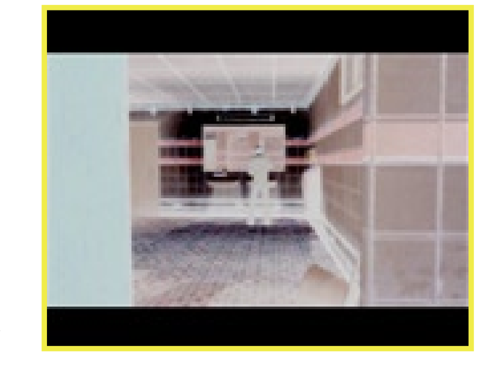
Point and Click, you are Dead

Fahrenheit se ve desde una perspectiva en tercera persona, con los aciertos y problemas que ello significa. Por un lado, el control de las cámaras no es lo suficientemente efectivo y a veces cuesta acceder a determinados lugares. Pero por otro, este tipo de vista, nos permite movernos por el mapa libremente como en un juego de acción.
La jugabilidad de este juego es quizá el aspecto que más me preocupa teniendo en cuenta lo que





se pudo apreciar en la demo. Todas las acciones que nuestro personaje puede realizar, se accionan a partir de movimientos del mouse en determinado sentido o mediante secuencias de botones al estilo minigame. Si bien esto no es malo, se corre el riesgo de que a la larga termine aburriendo y de que esto restringa la posibilidad de observar y examinar libremente a nuestro alrededor. Esperemos en la versión final contemos con puzzles donde tengamos que utilizar la lógica y no nuestra habilidad para apretar botones. También, se nota que el juego está siendo desarrollado para consolas por lo que el control con el teclado no es lo suficientemente intuitivo (esto se soluciona con la utilización de un buen pad analógico).
En la beta, tampoco se pudo determinar si se podrán controlar los diálogos con los personajes además de que las escenas de acción cuerpo al mejor estilo matriz que vimos en los videos brillaron por su ausencia. Entonces también surge la duda de que si las mismas se desarrollarán a través de minijuegos o si podremos controlar realmente los sucesos.



Otra cosa que promete bastante es que disponemos de un medidor de estado emocional del personaje. Entonces al fallar en algunos puzzles o cuando estemos en situaciones límites, el ánimo del mismo se alterará. Queda por ver de qué forma influirá esto en nuestras acciones.

La envidia de Hollywood

Técnicamente Fahrenheit es impecable. Los gráficos se ven muy bien por más de que no se puedan habilitar todas las opciones. Los recursos visuales, tales como la división de la pantalla para mostrar dos escenas simultáneamente están ejecutados a la perfección y dan la sensación de estar viendo una película en el cine.
Por su parte el sonido –por lo menos lo que pudimos probar- es muy bueno y en conjunto con los gráficos crean una ambientación increíble.
Sin lugar a dudas, Fahrenheit es un título que promete muchísimo. Un proyecto ambicioso que genera unas tremendas expectativas. Sin embargo, en la demo pudimos comprobar que cuenta con una serie de errores que no son demasiado graves y deberían ser solucionados en la versión final. Quien dice de que no sea el puntapié inicial para el renacimiento del genero.







Fecha de salida: 18/10/05
Demo: Disponible
Género: FPS / Survival Horror
Compañía: Monolith
Distribución: VU Games

F.E.A.R.

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

Por Diego Beltrami

Monolith es una maquina de crear monstruos y su Litech engine, cualquiera sea su versión, es un caballito de batalla que le hace el aguante a los pesos pesados si no es que se los pasa por encima. Esa es la gente mágica detrás de espectaculares juegos como los No One Lives Forever, Alien vs Predator y grandes clásicos como Shogo. Ahora se vienen a la carga con todo, trayéndonos F.E.A.R., quizá el titulo más pulenta del año.



¿A QUIÉN VAS A LLAMAR?

A los cazafantasmas. Ehm, perdón no, al mejor equipo para estas cosas, uno con un nombre tan groso como F.E.A.R.. Claro que un equipo con ese nombre significa una sola cosa: estamos frente a un típico acrónimo rebuscado y sin sentido. F.E.A.R. viene de First Encounter Assault and Recon, o sea, Asalto y Reconocimiento de Primeros Encuentros... Ehmmm, si claro. Dejando de lado lo rebuscado del nombre, una organización gubernamental cuyo nombre corresponde a "miedo" solo puede significar que durante el juego nos iremos pegando un cagaso tras otro; y eso es debido a que nuestra unidad esta encargada de lidiar con fenómenos paranormales. O sea que seremos algo así como si Arnie fuera un cazafantasmas. Minga equipo de protones y a regresar a los espectros al inframundo bala por bala (cool!).
Obviamente, no cualquiera es capaz de enfrentarse a entidades paranormales solo con un magullado revolver y la mera fuerza bruta. Solo pueden hacerlo, anoten, Arnie, Stallone, Seagal, la hermana Bernarda y claro está, nosotros, que somos una especie de guacho pistola con unos reflejos de la putísima madre. Eso según nos dan a entender, ya que en nuestro primer día en el trabajo y nos mandan a enfrentarnos a un ejército de clones, el loco que los comanda -que aparentemente tiene hábitos en común con Hannibal Lector- y a Samara, que se escapo de The Ring; por lo visto Monolith paga mejor que Hollywood.
Para aclarar un poco más –y solo un poco porque muy claras tampoco están- la cosa viene así:
El gobierno, en conjunto con un laboratorio clandestino estaba creando un ejército de clones, comandado por un tipo que los controlaba mediante poderes psíquicos -este tipo llamado Paxton Fettel. Por alguna extraña razón Fettel se vuelve loco y, haciendo





uso de los clones que maneja, se hace con el control de una avanzada instalación aeroespacial del gobierno, haciendo percha a todos los guardias que estaban y a los que llegaron para contener la situación. Todo esto en medio de una escena hecha con el engine del juego que nos muestra cuanto gore y violencia gratuita totalmente necesaria –necesaria para nuestro entretenimiento- contiene el juego. Es ahí cuando nos mandan a hacer mierda todo, en especial al pete de Fettel. Eso es, en base, lo que tenemos al principio del juego. Claro que no es tan sencillo ya que a eso hay que sumarle la participación de Samara; y también está el tema de las visiones que cada tanto tenemos cuando entramos en un estado de trance.



J.U.L.E.P.E.

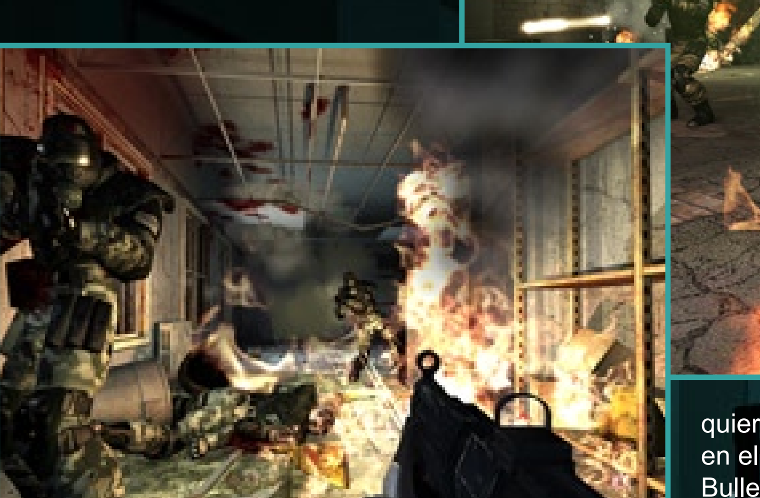
Atención: Este subtitulo esta hecho con fines puramente estéticos. A diferencia de Monolith, yo no pienso molestarme en buscarle sentido. Gracias.

Una de las cosas fantásticas de F.E.A.R. es su ambientación, cosa importantísima para un juego de terror. No solo se vale de su diseño de niveles sino que también hace uso de recursos que podríamos llegar a apreciar en la pantalla grande. Tendremos vistazos fugaces de Samara -en realidad se llama Alma la nenita pero es tan copiada que ya no hay otra forma de referirse a ella- corriendo de un lado a otro de la pantalla, cual Alíen de Ridley Scout; escucharemos voces; tendremos cosas como distorsión de nuestro HUD cuando algo raro esté por suceder; e incluso hay momento en que escucharemos nuestra respiración pesada luego de pegarnos un cagazo bárbaro.
En el juego, las sombras tendrán gran importancia -debe ser la centésima vez que me dicen esto- ya que podrán delatar la presencia de los enemigos, al igual que la nuestra. Además de servir para pegarnos varios cagazos por boludos. Una agradable inclusión es el poder ver nuestro propio cuerpo, cosa que espero que más y más juegos lo incluyan en el futuro.
Y no solo eso, sino que en el juego seremos participes de situaciones atípicas en un FPS, ya que no todo será caminar por pasillos matando todo lo que se mueve en la mejor tradición Doom, sino que también tendremos momentos en los que deberemos huir de asesinos en motos dentro de un auto defendiéndonos a los tiros, o tendremos que salvarnos de un helicóptero cayendo -nosotros dentro del helicóptero obviamente- Todo esto promete dar una sensación fílmica al juego.

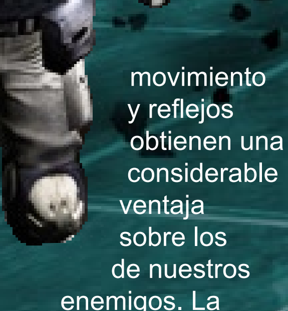
Exorcizando a lo Arnie

La historia no pinta ser muy profunda. La ambientación, por lo que parece va a ser genial. Ahora nos queda ver qué pasará con la jugabilidad, cosa importantes si las hay m'hijo. F.E.A.R. promete una acción

desenfrenada como si de una pelea de The Matrix se tratase, con tiros por todos lados, bullet time, sangre y muchos escombros saltando por todos lados.
Visualmente, los combates son espectaculares. El nuevo Litech engine patea traseros. Las balas que impactan en las paredes van



produciendo escombros y en una balacera larga se generan enormes polvoreadas que nos obligan a retroceder para tener una noción de lo que esta sucediendo.
Como dije antes, nosotros somos un guacho pistola con unos reflejos de la puta madre. Esos reflejos se traducen en un bullet time que –en single player- nos permite activarlo y desactivarlo a elección; y aunque tiene una duración limitada, se ira regenerando con el tiempo.
Dicha duración puede ser aumentada encontrando diferentes boosters a lo largo del juego. Cuando entramos en Bullet Time, nuestro



movimiento y reflejos obtienen una considerable ventaja sobre los de nuestros enemigos. La gente de Monolith quiere que en el juego el Bullet Time sea un factor importante y necesario para avanzar y no un chiche más. Con el Bullet Time activado el juego se vuelve todavía más atractivo: podremos ver las balas venir en nuestra dirección -o ir en la de los enemigos si disparamos nosotros- con la ya clásica estela al mejor estilo The Matrix, veremos el efecto de ragdoll o incluso la onda expansiva de una granada al estallar, todo con excelente detalle. Durante el juego solamente podremos cargar tres armas, por lo que habrá que realizar constantes decisiones tácticas dependiendo del tipo de enemigo que pensamos que nos vamos a encontrar, además de elegir aquellas que manejemos mejor. Las armas son muy variadas –ver cuadro- y los programadores están intentando crear un buen balance entre ellas. Cada una posee diferentes capacidades como penetración de armaduras, capacidad de fuego, potencia, capacidad de munición, precisión, etc.. Además de las tres armas, también podremos llevar granadas, que dispararemos con otro botón sin necesidad de seleccionarlas -el



UN VISTAZO AL ARMAMENTO DE F.E.A.R.



10mm HV Penetrator: Un arma tremendamente poderosa. Practica para lidiar contra armaduras pesadas. También posee la cualidad de clavar a los enemigos contra las paredes, dejando una muestra colgante de nuestro pasar.



RPL Sub-Machinegun: La ametralladora ligera por excelencia. Dispara a gran velocidad y tiene una gran capacidad en su cargador. Desafortunadamente no tiene mucho alcance por lo que se deberá acercarse al enemigo para poder eliminarlo.



G2A2 Assault Rifle: Un poderoso rifle que si bien no tiene mucha precisión, lo compensa con poder de fuego. No es de las mejores armas del juego, pero su capacidad de disparo lo hacen una muy buena opción.



MOD-3 Multi-Rocket Launcher: Un lanzamisiles que dispara tres cohetes a la vez que se mueven a enormes velocidades. Muy poco preciso y con una recarga muy lenta. Compensa dichas falencia con su tremendo poder de fuego.



MP-50 Repeating Cannon: Este cañón es tan poderoso que es capaz de matar a alguien incluso sin un golpe directo. Es mas, sus disparos son tan poderosos que curva el espacio a medida que avanzan. Se puede mantener el gatillo presionado para disparar de a quince balas por vez.



Type-7 Particle Weapon: Un arma experimental. Su funcionamiento es similar al railgun de Quake 2. Un tiro es más que suficiente para eliminar cualquier enemigo. Si bien su velocidad de disparo es muy reducida (al igual que la railgun). Posee un modo sniper, pero la estela del disparo puede ser seguirá por alguien entrenado y dar con la posición del tirador.



VK-12 Combat Shotgun: La escopeta es una poderosa arma. Capaz de eliminar a los enemigos más básicos -y a nuestros amigotes en internet- de un solo tiro bien puesto. Aunque los enemigos más avanzados del juego pueden aguantar un par de tiros más.



ASP Rifle: Con la misma potencia y mayor precisión del G2A2 Assault Rifle esta arma es de temer. No solo eso, sino que también se puede cambiar al modo sniper y dedicarse a decapitar peluches.



AT-14 Pistol: El arma más básica del juego. Se pueden usar una en cada mano para doblar el poder de fuego, claro que siempre conviene llevar otra arma más poderosa.



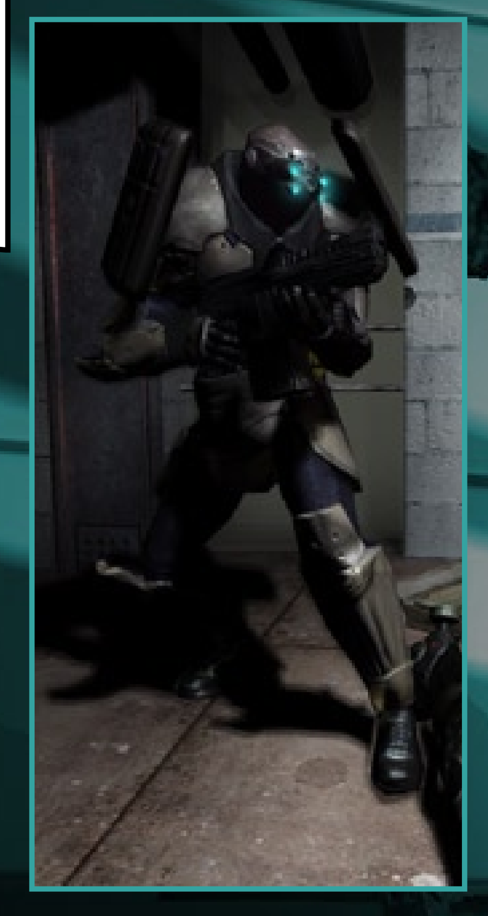
AT-5 Proximity Mine: Las minas detonan al detectar movimiento. Se pueden adherir a paredes y al piso. Son capaces de eliminar a un enemigo si detonan justo debajo de él.



M77 Remote Bomb: Una bomba que detona por control remoto. Se adhieren a todo tipo de superficies, incluyendo enemigos.



N6A3 Fragmentation Grenades: Granadas que explotan por tiempo o por contacto con un enemigo. Es muy útil para eliminar grandes grupos de enemigos.





mismo sistema que utiliza Halo por ejemplo.
Un interesante agregado que tiene F.E.A.R. es el de que además de ser como Arnie, también somos como Jackie Chan porque podemos hacer ataques cuerpo a cuerpo. Además del típico golpe con la culata del arma también tendremos combos con los que podremos realizar patadas saltando (adelante+salto+melee) o una barrida (adelante+agacharse+melee), los cuales son ataques muy poderosos pero nos dejan muy vulnerables a ataques enemigos en caso de que le pifiemos.
La inteligencia artificial es muy artificial y muy inteligente. Los enemigos trabajan en equipo, se coordinan, buscan la forma de flanquearnos, usan el ambiente para cubrirse, tiran abajo muebles para crear barricadas, saltan por las paredes y se retiran cuando ven que somos demasiado macho como para que puedan con nosotros.

Casper, el fantasma amigable

Claro que si queremos cagarnos hasta las patas con amigos... No podremos, porque no hay modo cooperativo. Eso si, podremos cagarnos hasta las patas de la risa porque si tiene modos multiplayer deathmatch. Por ahora únicamente deathmatch, ya que los programadores quieren dedicarse a los modos que mejor se adapten al juego antes de empezar a cargarlo de cosas y no poder pulir un carajo. El juego constará de seis modos, deatmatch, elimination -básicamente es un "Last man Standing"- y slow-mo deathmatch, los tres con sus versiones por equipo.
Los modos Slow-mo se manejan con un sistema de power-ups. En el mapa tendremos una flecha que nos indica dónde está el power-up o quien lo posee. El que lo tenga puede utilizarlo para dar la ventaja por diez segundos a su equipo -o persona. En modo deathmatch normal el jugador que lo utiliza reduce la velocidad en un 20%, mientras que en team deathmach, la reducción es de 40% para el equipo que lo activa y de 20% para el contrario, dando una clara ventaja al equipo poseedor del power-up. El poseedor del power-up siempre figura en el mapa por lo que los enemigos podrán encontrarlo muy fácilmente, lo que convierte al juego en una lucha por el preciado poder de convertirse en Max Payne.
En el juego multiplayer conservamos el límite de tres armas. Arrancamos con un arma a elección y podremos recolectar otras de los enemigos e incluso algunas muy poderosas escondidas en los niveles, como el lanzamisiles por ejemplo.
Un detalle que se aplicó para evitar las confusiones es que los aliados se verán como Delta Forces y los enemigos como Terroristas, no importa el equipo en el que se esté. Y si se cambia en medio de la partida, siempre será igual.

Un engine que da M.I.E.D.O.

El Litech siempre ha sido un monstruo capaz de cualquier cosa, y la gente de Monolith han demostrado ser enormemente capaces de aprovechar su engine para crear excelentes juegos. Si bien la enorme calidad grafica que presenta F.E.A.R. sumado a todos sus avances técnicos -la inclusión del SDK Havok physics 2, pixel shaders y las obvias mejoras gráficas- da la impresión de que será un engine pesado, por lo que han dado a entender, andará tranquilamente en una maquina que haya corrido Half-Life 2, aunque luego de jugar la demo, lo dudo mucho.

El cuco en nuestras PCs

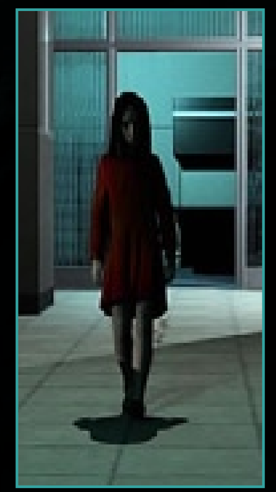
Falta muy poco para que F.E.A.R. salga finalmente a la venta. Es uno de los títulos más prometedores de este año, que por ahora viene bastante pobre en materia de juegos. Monolith nunca nos ha defraudado... Bueno, descontando esa cosa llamada Tron 2.0, que si bien no era malo dejaba bastante que desear. Pero aun así, cuando Monolith lo quiere, nos hace caer al piso de culo. Tengo fe de que F.E.A.R. no va a decepcionar y va a patear traseros una vez que salga.



¿COINCIDENCIA?



Sadako (Ringu)



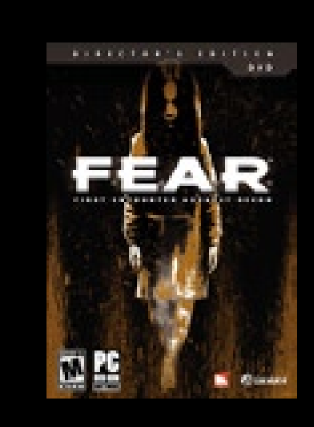
Alma (F.E.A.R.)



Samara (The Ring)



Edición del director:

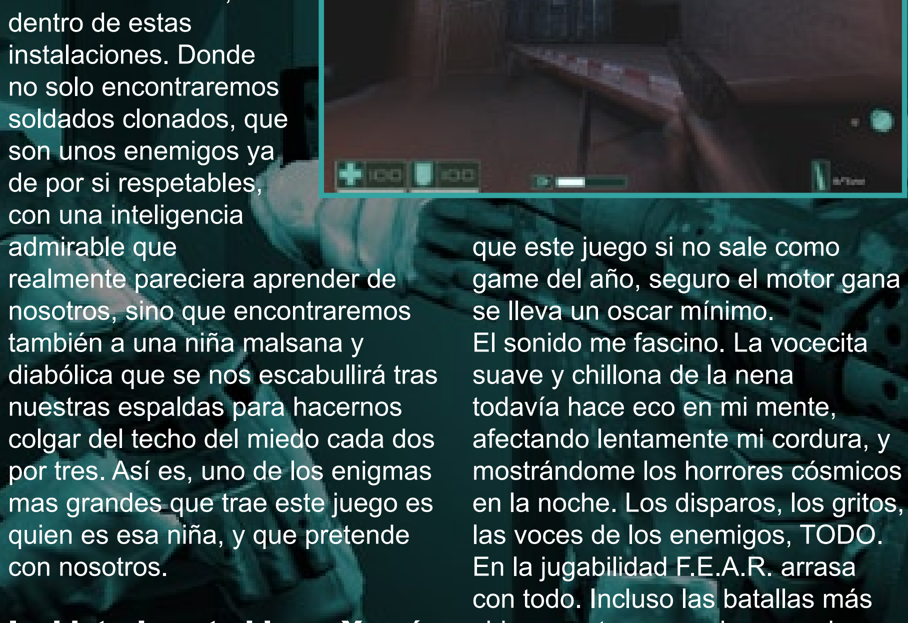


Vivendi ya anunció que lanzará un pack especial y limitado que contendrá un DVD con bastante material extra. Entre el cual se incluye:
Documentales sobre la creación de F.E.A.R., comentarios de los desarrolladores, niveles extras, "entrevistas" con Alma que revelarán mucha más información sobre dicho personaje, e incluso un comic creado por la gente de Dark Horse. Todo eso junto al juego, obviamente.
Desafortunadamente solo se puede conseguir en Estados Unidos, así que difícilmente veamos alguna edición de estas por nuestros pagos. Aunque soñar no cuesta nada, ¿No?

F.E.A.R.™
FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON
HANDS ON

•Por David Gazzolo

Debo reconocer que no soy un gran fanático de las demos, prefiero siempre esperar a que salga el juego completo. Claro que este caso fue la excepción. Mas que nada porque durante todo el año estuve marcando los días que faltan para la fecha de salida como un preso que espera cumplir su condena. Y la demo tanto la SP como la MP, fue para mi como una libertad condicional, al fin pude correr desnudo por las praderas y sentir… poco de aire nuevo.



¿Qué pasa acá?

Aparentemente, fuerzas armadas no identificadas ocuparon una instalación militar, masacrando a los guardias de turno. Todo esto frente a las cámaras de seguridad, quienes atestiguaron tal brutalidad. El comandante en jefe de nuestra unidad especula que estas fuerzas desconocidas son un ejército de soldados clonados. Los cuales hasta el momento no presentaron ninguna demanda.
En respuesta el ejército manda al grupo F.E.A.R. en calidad de reconocimiento de la situación y rápida resolución del conflicto. A pesar de ser totalmente novato, nos mandan igual a la jaula de los leones, tal si se tratase de un veterano de guerra, como Snake en shadow moses o rambo en rambo.

Ahí es donde comienza la demo, dentro de estas instalaciones. Donde no solo encontraremos soldados clonados, que son unos enemigos ya de por si respetables, con una inteligencia admirable que realmente pareciera aprender de nosotros, sino que encontraremos también a una niña malsana y diabólica que se nos escabullirá tras nuestras espaldas para hacernos colgar del techo del miedo cada dos por tres. Así es, uno de los enigmas mas grandes que trae este juego es quien es esa niña, y que pretende con nosotros.



La historia esta bien, ¿Y qué hay del resto?

Gráficamente FEAR promete mucho, ya que se ve MUY bien y la demo camina decentemente con placas de video que no son de ultima generación (tampoco quieran jugarlo con una tnt2, a lo que voy es que no necesitan una 6800GT para que se vea bien)



Ni hablar de los efectos, el humo que se disipa en los tiroteos, la onda expansiva de las explosiones, las texturas en general, etc. La verdad gente que este juego si no sale como game del año, seguro el motor gana se lleva un oscar mínimo.
El sonido me fascino. La vocecita suave y chillona de la nena todavía hace eco en mi mente, afectando lentamente mi cordura, y mostrándome los horrores cósmicos en la noche. Los disparos, los gritos, las voces de los enemigos, TODO.
En la jugabilidad F.E.A.R. arrasa con todo. Incluso las batallas más chicas contra uno o dos enemigos son todo un reto y por sobre todas las cosas, muy entretenidas.
El ambiente de terror esta excelentemente logrado al punto de erizarnos los pelos de la nuca en repetidas ocasiones mientras nuestro corazón nos pide un descanso.



Dame dame dame

Ya falta muy poco para la fecha de salida, y el juego es un cambio de aire radical, no solo para el explotado genero, si no para el mercado de juegos de PC, que últimamente se esta viendo afectado por la mediocridad.
Y repito, si bien el genero esta bastante trillado, créanme que FEAR innova en muchísimos aspectos. Cuando salga, cómprenlo y van a ver a lo que me refiero.

REVIEWS

ANALÍSIS EXAHUSTIVOS DE LO ÚLTIMO EN PC

EL SISTEMA DE PUNTAJE

90% - 100% Clásico :
Un clásico inmediato. Juego obligado para todos los fanáticos y no tanto, del género.

80% - 89% Excelente :
Tiene todas las de ganar, salvo alguna que otra falla mínima por lo que no llega a clásico.

70% - 79% Muy bueno :
No tendrá la calidad de un clásico pero aun así es un juego que seguramente vale la pena.

60% - 69% Bueno :
Es entretenido, aunque con demasiadas falencias. Solo para fanáticos del género.

50% - 59% Regular :
Último recurso del gamer desesperado. Si no queda otra se puede jugar, de otra forma no se justifica el sacrificio.

30% - 49% Malo :
Definitivamente un juego que no vale la pena. Un libro de cocina es más provechoso.

0% - 29% Patético :
¡Juira bicho! Huyan mientras puedan de la cosa que haya caído en esta categoría.

ESCLAVO DEL MES

Leandro Dias



BAZOFIA DEL MES

Prison Tycoon



HELLFORCES

EL HIJO BOBO DE DOOM 3

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1.5GHz – Placa de video de 64 Mb (GeForce 3 o superiores) – 256 Mb de RAM
CORRE AL MANGO	Procesador de 2.5GHz – Placa de video de 128 Mb – 512 Mb de RAM

POR Leandro Dias

Estamos en la parte del año donde encontrar algún juego medianamente decente es más complicado que tirar una piedra al piso y errarle. Y, la verdad, es realmente más complicado desarrollar un FPS tan pero tan aburrido e injugable como Hellforces. Porque todo juego en primera persona que posea cosas tan básicas como acción dinámica, varios enemigos bien feos y una cantidad considerable de armas, puede resultar bastante entretenido a pesar de sus defectos. Sin embargo Hellforces prácticamente no cuenta con ninguna característica copada (o mejor dicho, efectiva) que pueda tapar este desastre tanto estético como jugable.

Programado y optimizado por zombies

Partamos de que Hellforces es básicamente un juego de acción en primera persona recontra standard y que no aporta nada nuevo al género. Pero más allá de no ser innovador, si se mantienen ciertos parámetros se pueden lograr cosas medianamente interesantes, como dije anteriormente. El problema de este juego es que la mayoría de sus aspectos, por una u otra razón, tienen defectos.
La historia es la clásica de cualquier juego o película gore de zombies, es decir, una ciudad repleta de putrefactos muertos no vivientes. En esa ciudad, nosotros solitos -o casi- deberemos ingeniárnoslas para sobrevivir y de paso exterminar a la peste. Un argumento simple, pero con algunas vueltas de tuerca bastante interesantes que irán sucediendo a medida que transcurra el juego.
Técnicamente es, como mínimo, raro. Los gráficos quieren en un principio parecerse a los de Doom 3, pero no les llegan ni a los talones. Los personajes parecen hechos de cera, más que nada por un cierto color pálido que poseen y porque cuentan con muy pocos detalles. A pesar de ello no se ven del todo mal. Un párrafo aparte merecen los zombies, quienes son todos iguales y realmente son muy feos. Y no feos que asustan sino que son horribles por lo mal diseñados. Los ambientes exteriores no son muy agraciados, más que nada porque son muy similares entre sí. Todos estos defectos gráficos contrastan con unos realmente muy buenos efectos, tales como los del agua y fuego. Pero lo más curioso es que el juego posee unos requerimientos mínimos realmente altos y no está bien optimizado para funcionar en placas de video ATI, donde el rendimiento baja considerablemente.
Por su parte, el sonido es demasiado berreta y no cumple con su cometido, que es asustar al jugador.

Casi tan veloz como un Ford T

Es increíble que un FPS no posea una jugabilidad aunque sea digna. Hellforces acaba de ganar mi voto al juego con la jugabilidad más lenta y aburrida del año. Toda la acción tiene un ritmo similar al de una tortuga con fiaca. Matar un pequeño no viviente al principio del juego cuesta mucho y, para colmo, el juego nunca adquiere una buena dinámica como para engancharnos y seguir jugando.
Creo que no hace falta decirlo, pero lo mejor que pueden hacer con este juego es dejarlo pasar. First person shooters y survival horrors de gran calidad sobran, así que tienen para elegir cosas mucho mejores que esta momia.

PUNTAJE:
Un FPS standard con muchos defectos.
40%
MALO

FICHA TÉCNICA:

Género: FPS / survival horror	Desarrollador: Buka Entertainment	Distribuidor: GMX Media

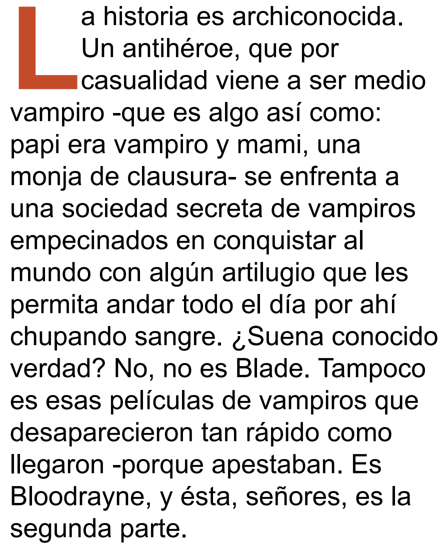
+ Los efectos, la historia.
- La jugabilidad, es aburridísimo, ningún aspecto innovador.

BLOODRAYNE 2

UNA DE VAMPIROS

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1Ghz – Placa de video de 64Mb – 256Mb de RAM - 700Mb de espacio en el disco rígido
CORRE AL MANGO	Procesador de 2Ghz – Placa de video de 128Mb – 512Mb de RAM - 1.2Gb de espacio en el disco rígido

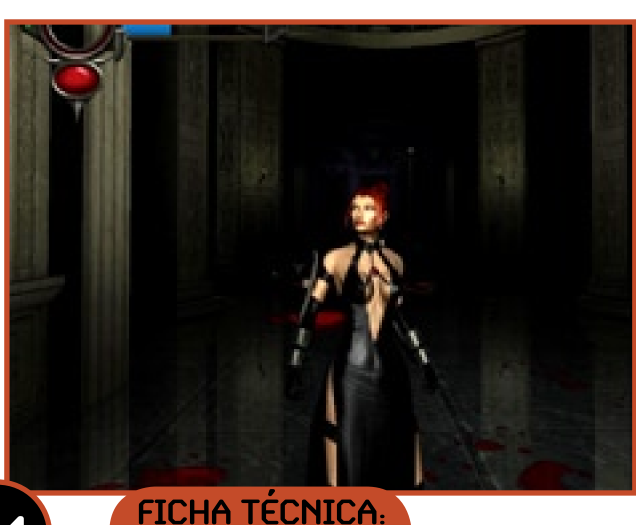
POR Matías Sica



La historia es archiconocida. Un antihéroe, que por casualidad viene a ser medio vampiro -que es algo así como: papi era vampiro y mami, una monja de clausura- se enfrenta a una sociedad secreta de vampiros empecinados en conquistar al mundo con algún artilugio que les permita andar todo el día por ahí chupando sangre. ¿Suena conocido verdad? No, no es Blade. Tampoco es esas películas de vampiros que desaparecieron tan rápido como llegaron -porque apestaban. Es Bloodrayne, y ésta, señores, es la segunda parte.

Sin presentar demasiados cambios respecto de su anterior entrega, este título nos presenta un sistema de juego bastante similar al de aquellos arcades de los años 80 y 90, es decir, un personaje bastante poderoso se enfrenta a una horda de enemigos tan inteligentes como una caja de jabón para luego enfrentarse con un jefe mucho más poderoso que los enemigos normales pero igualmente estúpido. Esta breve introducción no tiene por objetivo demacrar este estilo de juego. Muy por el contrario. Solo intento señalar que, a pesar de ser entretenido, este –anticuado- gameplay tiene sus limitaciones, defectos inherentes a este tipo de juego que Bloodrayne 2 toma y repite una y otra vez a lo largo de la aventura.

Como mencioné anteriormente, la historia es un calco de la nueva modalidad de vampiros “cool” -esos que usan cuero y tachas en lugar del traje y capa tradicionales- que generalmente resultaría interesante si no fuera porque es un embole total. Nuestra heroína, que al menos debería sonar un poquito… No, ni siquiera eso; un poquitito sexy, tiene menos onda que un empleado público a las seis de la mañana, y se limita a repetir frases del tipo “Te voy a hacer pelota” o “Te voy a hacer pelota de nuevo” una y otra vez. Es hasta gracioso que un personaje cubierto en cuero apretado con unas lolas que en circunstancias normales harían estragos en la columna vertebral de una persona común tenga una voz tan pedorra.



Tan mala es que sin mucho esfuerzo puedo imaginarme a la mina en la sala de grabación, pucho en la mano, repitiendo las líneas con cara de embole. Incluso en mis momentos de frustración llegué a creer incluso que podía escuchar las pitadas. Las secuencias de video tampoco son demasiado interesantes, nomás sirven para distraernos unos minutos o para descansar los dedos antes de volver a la acción.

Pues bien, dado que la historia es un embole, al menos lo que hay en medio tiene que ser divertido. Y lo es, pero hasta ahí. Nuestra vampiresa Rayne cuenta con dos tipos de habilidades, las normales, es decir aquellas que podemos ejecutar sobre un enemigo en cualquier momento (clic clic clic) y que nos permitirán acabar con la mayoría de ellos sin mucha dificultad; y las especiales, que requieren que previamente hayamos llenado nuestro tanque de “furia” -a través de haber hecho pomada algunos enemigos- y que nos permitirán: movernos mucho más rápido que lo que nos rodea -efecto cámara lenta-, ver enemigos a través de las paredes e incluso aumentar considerablemente nuestra capacidad de ataque y defensa (el clic clic clic normal pero más grosso). Cabe destacar que por su condición de chupa sangre, Rayne recarga energía succionando la salsa de tomate directamente de los enemigos -fresquita y en lata-, así que será raro que nos encontremos bajos de energía y sin la posibilidad de recargar. A pesar de contar con todas estas habilidades lo más común es que, aprovechándonos de la pedorra inteligencia artificial, separemos al enemigo más poderoso y le demos con el aumento de poder hasta que finalmente caiga. Es una pena, porque los movimientos normales son muy vistosos.



Tampoco ayuda mucho que tengamos que luchar contra la cámara -que tendremos que manejar manualmente ya que en automático es frustrante- y así nos pasaremos el juego, divirtiéndonos contra los enemigos normales y haciendo trampa al llegar a un jefe o a alguna situación especial en donde la historia nos obligue a pelear contra más enemigos de lo que resulta posible. Nunca en el juego existe la sensación de estar peleando directamente contra alguien poderoso sino más bien da la sensación de que nos encontraremos frente a una suerte de rompecabezas frustrante.

La ejecución es mediocre, pero al menos la presentación es muy buena. La mejora gráfica respecto de la anterior entrega es considerable, el juego ofrece ambientes oscuros -como era de esperarse, después de todo asolearse no es justamente la actividad preferida de los vampiros- llenos de efectos de luz -artificial- y objetos de superficie reflejante, así como también una física más que aceptable y varios objetos destruibles. Mi única queja en este sentido son algunos elementos de los escenarios que parecen haber sido diseñados para la versión de consola que despintan demasiado como para no haber sido revisados, pero salvando este pequeño detalle, los gráficos están a la altura de cualquier otro título de esta época.



El sonido y la música también cumplen con su misión sin molestar demasiado excepto por la voz de la protagonista que, como mencioné anteriormente, dista mucho de ser agradable.

En síntesis, Bloodrayne 2 cuenta con gráficos muy buenos, sonido aceptable e incluso la historia puede llegar a resultarle agradable a algunos -entre los que no me encuentro. Sin embargo, una jugabilidad que va de lo repetitivo -en el caso de los enemigos normales- a lo frustrante, hasta que les encontramos la vuelta, -en el caso de los jefes- limita bastante la diversión que podemos encontrar en este título. Es recomendable únicamente en pequeñas dosis y sólo para aquellos dispuestos a soportar alguna que otra frustración o que tengan la necesidad especial de ver cómo es esto de los juegos de consola. El resto tiene mejores opciones que esta incluso en títulos del mismo genero (hint: Psychonauts).

PUNTAJE:

Un arcade de vampiros

75%

MUY BUENO

+ Los gráficos y el sonido.

– Jugabilidad repetitiva algunas veces, frustrante otras, la pedorra voz de la protagonista

FICHA TÉCNICA:

Género: Arcade / Acción | Desarrollador: Terminal Reality | Distribuidor: Majesco Games | Soporte multiplayer: No posee



YETISPORTS: ARTIC ADVENTURES

¡LLAMEN A LA SOCIEDAD PROTECTORA DEL BUEN GUSTO!

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1Ghz – Placa de video de 32Mb – 256Mb de RAM - 900Mb de espacio libre en el disco rígido
CORRE AL MANGO	Procesador de 1.8Ghz – Placa de video de 64Mb – 512Mb de RAM - 900Mb de espacio libre en el disco rígido

POR Walter Chacón

Cuando les pregunté a mis compañeros de qué trataba este juego, me respondieron que era un remake de un juego hecho en Flash. Fue en ese momento que recordé a los Yetisports originales en los que se debía hacer distintos deportes, pero siempre involucrando un Yeti y un pingüino. Pueden encontrarse gratuitamente en Internet. Como tengo un mal presentimiento y quiero que el dolor dure poco, haré la nota al mismo tiempo que lo pruebo, al estilo Araceli González. Esta review la empecé a escribir cuando puse a instalar el juego. Lo interesante es que al poner el CD me di cuenta de que...

¡No se autoejecuta!

Acaba de iniciar el juego. Oh, qué tema loco empieza a sonar, me gusta. Lástima que la felicidad se me va al tacho con los menúes poco intuitivos. No se extrañen si están dos minutos buscando cómo empezar una partida.

Hay cinco juegos distintos: pegarle al pingüino con el bate y que salga volando lo más lejos posible, carrera leeeeeeerdísima de gaviotas, un snowboard, un tiro al blanco donde debemos mover al pingüino con la gaviota y una de esas carreras en trineo donde se corre por un tubo -como en la película Jamaica Bajo Cero-, donde se reemplaza el trineo por un pingüino. Exceptuando este último, todos son extremadamente aburridos. Aparte de torneos y partidas individuales, existe un modo en el que se jugaría un TA–TE–TI–TO (conocido también como 4 en línea), teniendo que obtener aunque sea un punto para ganar la casilla o un puntaje superior al del adversario en caso de que queramos una casilla ocupada por él. Este modo es interesante y puede durar un rato bastante largo; lástima que los juegos apestan y de seguro terminamos sacándolo.

¿Mutiplayer? Hasta ocho personas en la misma máquina. ¿Pero dónde podemos encontrar a 7 personas tan al pedo como para jugar a este juego con nosotros? Bah, ¿de donde sacamos una persona?

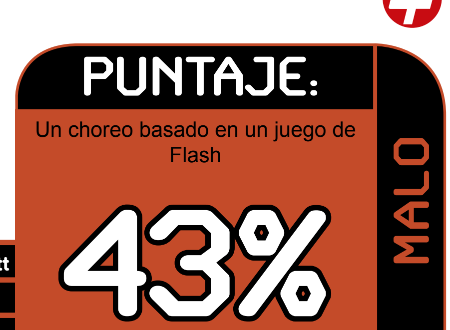
Por lo menos se entiende la historia sin necesidad de un video introductorio o un texto de 80 líneas: un Yeti caminaba por el Polo Norte, pisó mal y se golpeó la cabeza con una caja de Windows 98 Segunda Edición. De ahí en más, le dieron ganas de hacer mierda cuanto pingüino se le cruce en el camino.

En la parte gráfica, puedo decir que está bien para lo que es. En algunos aspectos me hace acordar a Worms 3D, aunque la verdad me dan unas ganas terribles de pegarle una trompada en la cara por la estúpida sonrisa que tiene el Yeti.

Desinstalando... ¡Tarda mucho!

Terminando la nota al mismo tiempo que la vida de este juego en mi PC. Es más, le estoy pidiendo a un amigo por MSN que me preste un bate de baseball, para hacer con el CD de este juego lo mismo que el Yeti hace con los pingüinos masoquistas. Un detalle curioso es que la cantidad de juegos en las versiones de Xbox y PlayStation 2 es de siete y seis respectivamente. ¿Tienen algo esas consolas que la PC no pueda correr? Igualmente el juego es embolante. Yetisport debió seguir siendo un entretenimiento pasajero hecho en Flash.





FICHA TÉCNICA:

Género: Minijuegos | Desarrollador: JoWood Productions | Distribuidor: Edelweiss Medienwerkstatt

+ Uno de los cinco juegos es entretenido...

– ...durante los primeros diez minutos.

BIG MUTHA TRUCKERS 2: TRUCK ME HARDER

OTRA DECEPCIÓN Y VAN...

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 500Mhz – Placa de video de 16Mb – 128Mb de RAM
CORRE AL MANGO	Procesador de 800Mhz – Placa de video de 32Mb – 256Mb de RAM

POR Leandro Dias

Hace ya un par de años salió un juego llamado Big Mutha Truckers del cual nadie esperaba demasiado pero que terminó siendo un muy buen título. A pesar de no ser la octava maravilla, contaba con aspectos bastante innovadores y, sobre todo, era muy divertido. Pero el tiempo pasa, la tecnología evoluciona y salen juegos nuevos. Estas tres cosas al parecer no son tenidas en cuenta por la gente de Eutechnyx, porque acaban de sacar una mediocre secuela aquel divertido título. No sólo prácticamente no han mejorado en nada los aspectos técnicos, sino que han simplificado todo en gran medida sin razón aparente. Para que se den una idea, pareciera que a los programadores les faltaban unos mangos para comprarse un yate y dijeron "Agregale a ese jueguito de camiones una mina tetona en la tapa y lo sacamos como secuela". Y bueno, he aquí los lamentables resultados.

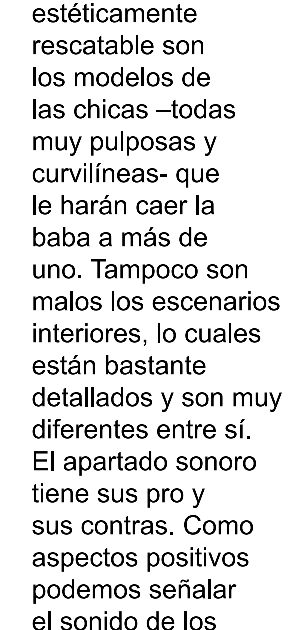
Tribunal en fuga

El argumento básicamente nos cuenta que la mamá Jackson –Big Mutha-, una señora entrada en años y en carnes que controla la mafia de los transportes, ha sido encarcelada por evasión de impuestos. Entonces debemos tomar el papel de uno de sus cuatro hijos para conseguir dinero y poder sobornar al tribunal, así como pagarle un buen abogado para que la defienda. La forma de conseguir el cash es comprando distintas cargas y luego transportarlas en el camión hacia otra ciudad donde se las puede vender a mayor precio. También hay otras formas, como yendo al casino o jugando al póker, pero siempre la más efectiva es transportando mercancía y realizando algunas misiones secundarias. A medida que vayamos completando la campaña se irán habilitando algunas misiones especiales las cuales son muy bizarras –tales como esconder evidencia extraterrestre-. En estas misiones podemos manejar autos y no camiones, lo que ofrece un poco más de variedad, aunque tampoco son demasiado abundantes.

La mecánica de juego es muy interesante, pero es la misma del juego anterior por lo que ya no sorprende. Además se repite constantemente por lo que terminamos aburriéndonos a la larga.

Tecnología GG (Gráficos Genéricos)

Los gráficos de Big Mutha Truckers 2 son prácticamente iguales a los de su predecesor. En su momento estaban más que bien, pero actualmente son bastante flojos si tenemos en cuenta los motores gráficos que se crearon desde entonces. Los modelos de los vehículos –en especial los autos- son muy planos y carecen de brillo. Por su parte, algunos escenarios son medianamente potables pero hay varios que dejan mucho que desear y a menos que sean zonas completamente distintas, son todos muy similares. Lo único



estéticamente rescatable son los modelos de las chicas –todas muy pulposas y curvilíneas- que le harán caer la baba a más de uno. Tampoco son malos los escenarios interiores, lo cuales están bastante detallados y son muy diferentes entre sí.

El apartado sonoro tiene sus pro y sus contras. Como aspectos positivos podemos señalar el sonido de los camiones, que es muy similar a la realidad. También la música está muy bien, con temas "camioneros" que ambientan muy bien la acción. Estas canciones son emitidas por una radio que intenta emular a la de GTA, pero que no es ni la mitad de entretenida que la del juego de Rockstar. Pero sin lugar a dudas el aspecto más flojo del sonido son las voces de los personajes. No solo están pésimamente actuadas sino que muchas de ellas son insoportables. Afortunadamente son muy pocas las veces que tienen la oportunidad de hablar por lo que molestan durante poco tiempo.

Como rodar dieciocho ruedas sin lamentar

Recrear la física y todos los movimientos de un camión de dieciocho ruedas no es nada fácil. Pero el primer Birg Mitha Truckers había logrado resultados realmente interesantes que se han echado a perder en esta secuela. Lo primero que se nota a simple vista es que se removieron la mayoría de los detalles realistas del juego, haciendo todo mucho más arcade. Esto pudo haber hecho al juego mucho más divertido, pero no es así. Ahora con nuestro camión podemos llevarnos todo por delante cual Godzilla ya que las opciones relacionadas con las reparaciones del vehículo prácticamente han desaparecido. Entonces todo se hace muy simple y a la vez irreal porque es posible chocar a máxima velocidad contra una pared y que el camión siga andando como si nada.

El punto más fuerte de Big Mutha Truckers 2 es sin duda su ambientación. Pareciera que verdaderamente nos encontrásemos en Estados Unidos transportando la mercadería de una zona a otra. Los personajes representan muy bien ese estilo "redneck" y son muy divertidos. El juego cuenta con grandes dosis de humor que si bien no es demasiado divertido, hace todo un poco más ameno.

Las segundas partes nunca fueron buenas

Hay veces que las segundas partes superan ampliamente a su predecesor, como No One Lives Forever 2 por citar alguna. Lamentablemente, Big Mutha Truckers 2 entra en la categoría de secuelas que arruinaron todo lo bueno de la primera parte. Es un juego que nunca tendría que haber visto la luz, al menos de esta forma. Pero teniendo en cuenta que el primero vendió muy bien en yanquilandia, era de esperarse que saliese una continuación. Y si quieren jugarlo, compren la primera parte que la van a disfrutar mucho más.



+ Las chicas, manejar camiones, la ambientación y jugar al póker.

– Los gráficos, que no haya innovado en nada con respecto a la primera parte, muy arcade y que la larga se torna aburrido.

PUNTAJE: La innecesaria secuela de un buen juego de camiones

49% MALO

FICHA TÉCNICA:

Género: Arcade camionero | Desarrollador: Eutechnyx | Distribuidor: Empire Interactive | Soporte multiplayer: No posee

DUNGEON SIEGE 2

LOS CALABOZOS DE MICROSOFT

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1Ghz – Placa de video ATi 7000 o Nvidia GeForce 2 o superiores – 256Mb de RAM
CORRE AL MANGO	Procesador de 1.8Ghz – Placa de video ATi 9200 o Nvidia FX5200 o superiores – 512Mb de RAM

POR Juan Marcos Victorio

La esperada continuación del conocidísimo Dungeon Siege nos trae horas de diversión asegurada en formato Action RPG.
El juego va mucho más allá, comparado con su antecesor, e introduce mejoras y cambios notables y agradables en la mecánica en general.

Lo primero que me encantó de Dungeon Siege 2, fue la cámara. La misma puede ubicarse donde se te ocurra; es totalmente móvil por sobre nuestro personaje, podemos acercarla, rotarla, e incluso variar su inclinación. Un gran acierto, dado que las cámaras fijas o preseleccionadas de los juegos rara vez son del gusto de todos los gamers.
Los gráficos en 3D son de lo mejorcito. Más allá de algunas texturas un poco “lavadas”, son preciosos, con modelos excelentes y un muy buen uso de los colores. El diseño en general del juego es grandioso; tanto los niveles -que son amplios y llenos de recovecos, puentes, cuevas y mil zonas a explorar-, como los cientos de objetos, enemigos, edificaciones, y absolutamente todos y cada uno de los modelos y locaciones, tienen un nivel artístico altísimo.
Los efectos están a la orden, con luces y rayos del sol, humo, lluvias, sombras, todo perfectamente llevado a cabo, de una manera que nos permite la inmersión total en el juego.
En el apartado sonoro, la música es maravillosa, aunque pasa algo desapercibida. Lo mejor de todo es el sonido posicional, que nos permite escuchar los flechazos, hechizos, voces y demás efectos, proviniendo cada uno del lugar exacto en que se produce, y así sintiéndonos completamente dentro del juego.
Un apartado especial merece el sonido dentro de las cuevas. Es impresionante; sentimos a nuestro alrededor como resuena cada grito y cada golpe; cada hechizo que lanzamos retumba con un eco que suena vacío, como si realmente nos encontráramos encerrados en un calabozo.
La parte floja está dada por la actuación de los artistas que ponen su voz al desarrollo de la aventura. Las voces son muy planas, sin sentimiento, con poca personalidad, e incluso algunas directamente están muy mal actuadas.









Originalidad, y en buenas cantidades…

El juego trae algunos puntos muy originales, con ideas bastante novedosas e interesantes.
En primer lugar el sistema de experiencia se aleja un poco de lo normal en este tipo de juegos, puesto que, en vez de ganar un número concreto de experiencia e ir subiendo de nivel acorde al mismo, la experiencia se gana según el método de ataque elegido: combate con armas de corto alcance, con magia, con armas de largo alcance, etc. Esto permite que podamos ir moldeando al personaje a nuestro gusto, y es mucho más realista, puesto que cuanto más usemos el arco (por ejemplo) más duchos seremos como arqueros, y ganaremos habilidades únicas de esta clase. Si bien podemos usar otro tipo de ataques, o hacer combinaciones, pronto nos daremos cuenta que es preferible tomar una decisión y perfilarnos hacia una de las opciones, y como mucho desarrollar alguna habilidad secundaria, más que nada de soporte, o nos encontraremos con un personaje que ha subido muchos levels en varias clases, pero no es experto en nada.
El juego permite armar partys, dentro de las cuales podemos tener tanto personajes como mascotas. Las mascotas o pets, nos acompañarán e irán subiendo de nivel junto a nuestro personaje principal. Tenemos para elegir una amplia lista de mascotitas: lobos, escorpiones, burros, y muchas más. Además de subir de nivel con nosotros, podemos alimentar a nuestro “perrito” con todo tipo de objetos, y dependiendo de qué le demos de comer (armaduras, hechizos, armas, pociones, etc), irá creciendo -pasando de ser una mascota “bebé” por varios estados intermedios hasta madurar completamente-, y subirá sus estadísticas según su comida preferida (por ejemplo: si le damos muchos objetos de mago, subirá principalmente su inteligencia). Al llegar a ciertos grados de madurez, nuestro compañerito obtendrá ciertos poderes que lo hacen muy útil en batalla. Además de esto podemos utilizarlos como una excelente mula de carga, y esto cobra vital importancia, teniendo en cuenta el hecho de que los enemigos sueltan al morir una gran cantidad de oro y todo tipo de objetos.
Hablando de los enemigos, la cantidad y variedad de los mismos es apabullante. Nunca nos vamos a aburrir por toparnos con el mismo enemigo vez tras vez. Cada zona tiene sus criaturas específicas. Nos cruzaremos con saurios, indígenas locos, guerreros, magos, y todo tipo de criaturas realizadas con alta calidad estética. Es de destacar que cada una de las mismas tiene una descripción detallada dentro del juego, y que lo mismo ocurre con absolutamente todo: los poderes, hechizos, habilidades, objetos, chants -encantamientos que aprendemos y podemos recitar en shrines, para obtener un bonus momentáneo-, el tutorial, todo está detalladísimo al extremo, y si te gustan los RPGs en los que hay mucho para leer e informarse sobre el mundo que te rodea, toda esta catarata de información va a mantenerte atrapado largo rato.
Otra idea interesante son los mencionados chants: estos son encantamientos que podemos aprender, leyéndolos por ahí, o simplemente cuando alguien nos los enseña, y quedarán guardados en nues-

FICHA TÉCNICA:
Género: RPG | Desarrollador: Gas Powered Games | Distribuidor: Microsoft Game Studios | Soporte multiplayer: Cooperativo, 2 jugadores, LAN o Internet



tro diario. Al recitarlos en ciertos shrines mágicos, nos otorgarán un bonus temporal a alguna de nuestras estadísticas o habilidades, o nos ayudarán a recobrarnos más rápidamente.
Dentro de los hechizos, podemos ubicar los mismos en diferentes slots, que nos permiten tenerlos a mano, o incluso colocar un par de ellos en una zona de autocast, la cual es muy cómoda para hechizos de curación o que otorgan algún boost momentáneo a nuestros PJs, para no tener que estar preocupándonos en medio de la batalla por estas cosas.
El sistema de habilidades, los cuales más que nada sirven como bonus pasivos durante el combate, está desarrollado sobre la base de nuestra clase, nivel, y dependiendo de las elecciones que hacemos al ir gastando los puntos ganados con la experiencia. Aparejado a las habilidades, tenemos poderes especiales, a los cuales iremos accediendo según los requisitos que nos piden para tenerlos disponibles. Estos poderes otorgan un beneficio muy alto, se gastan al usarlos, y la manera de ser recargados es seguir combatiendo y matando monstruos. Algunos de estos poderes son muy grosos y nos permiten hacer cosas como, por ejemplo, infligir un 1500% de daño con el siguiente ataque.

Morir, Cargar y... ¡MINGA!



El sistema de salvado en Dungeon Siege 2 es también muy original: no existe una gran cantidad de saves que nos permitan volver atrás, o hacer pruebas. Hay un solo save, que podemos hacer manualmente, y que el juego hace en forma automática, cuando completamos algún objetivo. Pero si se nos ocurre grabar el juego, y luego cargarlo porque morimos en batalla, el guild de la muerte se asegurará de cobrarnos el respectivo impuesto, que normalmente nos cobra por acercarnos nuestras pertenencias perdidas en batalla. Quizás esta decisión no sea del agrado de muchos, pero es muy relajante poder olvidarse, por lo menos en un juego, de andar tocando los F5-F8 para hacer quicksave-quickload constantemente.
De todas formas no se asusten, el juego es fácil, y además nos encontraremos con teleports bastante bien ubicados que nos permiten transportarnos entre sí, y también contaremos con un hechizo que crea un teleport donde estemos parados, y así podremos movernos entre este lugar y un pueblo, y viceversa.
Dungeon Siege 2 cuenta con un plus más que interesante: podemos jugar en modo cooperativo multijugador con otra persona, recorriendo la historia de a dos. Esto alarga la vida útil del game más allá del simple juego en solitario, y nos permite una experiencia mucho más atrapante, recorriendo las tierras de Aranna acompañados de un amigo.

Lo malo, lo feo, y lo tonto...

No todo es color de rosas, y Dungeon Siege 2 no es la excepción. Para empezar, el juego es demasiado fácil. Baste con decir que normalmente no moriremos, salvo en raras y contadas ocasiones. A pesar de esto, nos plantea más de un reto a la hora de recorrerlo, pero al ser simple el combate, y ser tantos los objetos que recolectamos, se simplifica mucho. Lo cual nos lleva al segundo punto flojo: hay demasiados artefactos, armas, anillos, hechizos, armaduras y todo tipo de objetos que los enemigos sueltan al morir. De hecho, los objetos no sólo son numerosos, sino que también demasiado poderosos, por lo cual será difícil para algún enemigo lograr hacernos frente.
En un par de minutos estaremos con el inventario rebalsando de cosas casi inútiles, dependiendo del tipo de PJ que vayamos desarrollando. Los enemigos parecen piñatas repletas de cosas, que estallan en mares de objetos, y sería realmente tedioso ir recolectándolos uno por uno, si no fuera porque contamos con una muy cómoda tecla para tomar todo junto, que se convertirá en nuestra mejor aliada, luego del botón derecho del mouse (que se utiliza para atacar sin parar).
El mejor uso para los objetos de sobra es, sin lugar a dudas, dárselos de alimento a nuestra mascota. Venderlos en las tiendas no brinda mayores utilidades, ya que el oro en verdad no tiene demasiada importancia, mas allá de comprar slots para la party y comprar mascotas. Esto es debido a que los objetos





que podemos conseguir en las tiendas ni se les acercan en poder a lo que logramos tomar de los cadáveres que iremos dejando.
El causante máximo de ésta facilidad en el juego es la falta de disponibilidad para elegir los niveles de dificultad superiores apenas comenzamos. Sólo podemos seleccionarlos una vez terminado el juego en el nivel de dificultad anterior, cuando hubiera sido de agradecer la posibilidad de empezar a jugar en algún nivel intermedio directamente. Por otro lado, en ciertas situaciones, el combate se torna algo caótico y optaremos por mantener presionado el botón derecho del ratón y esperar que muera todo lo que tenemos alrededor. A veces ni nos damos cuenta de donde estamos apuntando, ni de quién está atacando a quién. Por suerte, existe la opción de pausar la acción, para poner un poco de claridad al tremendo quilombo que suele armarse entre tanto personaje, enemigo, flechazo, y hechizo dando vueltas por el aire.

Casi un clásico...

Y el subtitulo lo dice todo. Dungeon Siege 2 me impresionó agradablemente en muchas de sus áreas, es innovador con algunos sistemas interesantes, como el de experiencia y el de salvado. Tiene unos gráficos y sonidos majestuosos. Corre en computadoras con configuraciones no tan nuevas. Cuenta con gran variedad de objetos, enemigos, hechizos, quests, un amplísimo mapa, y muchísimas posibilidades, incluso con un modo multijugador cooperativo muy tentador. Pero sus puntos flojos, lamentablemente, lo alejan de la puntuación ideal. La facilidad que puede deleitar a un usuario novato, se convierte en la enfermedad que termina matando al fanático de los juegos roleros.
Igualmente, y más allá de sus puntitos flojos, Dungeon Siege 2 es disfrutable de principio a fin, e incluso más de una vez, ya que el reto de terminarlo nuevamente en un nivel de dificultad superior, o el atractivo de jugar la historia con un amigo en forma cooperativa, alargan gratamente la vida útil del game.
Mientras espero cómodamente en mi casita que nuestro benemérito jefe de redacción se digne a indicarme el próximo juego a revisar, pondré en acción a mi preciosa elfa, y volveré a disfrutar por segunda vez de esta impresionante aventura, probablemente con la compañía de algún viejo amigo de juergas. Y vos, ¿pensás perderte este viaje maravilloso al mundo de Aranna? ¡Dejá ya mismo de leer la mejor revista de juegos del mundo y corré a comprar este juegazo!



+ Los gráficos, el alto nivel artístico, el sonido es excelente, la amplia ayuda y documentación in-game, sistema de experiencia y salvado novedosos, ¡Incluye multiplayer cooperativo!

− Algunas texturas medio feitas, el juego es muy fácil, las voces cansan por lo mal actuadas, la alta cantidad de objetos nos abrumará apenas comenzar.

PUNTAJE: La segunda parte del conocido RPG, bastante mejorada.

87% EXCELENTE



MARTIN MYSTÈRE OPERATION DORIAN GRAY

EL REGRESO DE UN GÉNERO QUE TODOS AMAMOS. ¡PERO DE ESTA FORMA NO, POR DIOS!

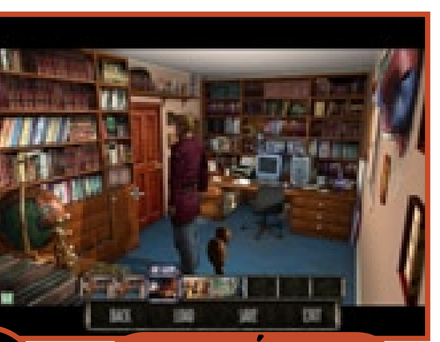
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 733Mhz – Placa de video de 16Mb – 128Mb de RAM
CORRE AL MANGO	Misma maquina

POR Juan Marcos Victorio

Martin Mystère es un personaje poco conocido por nuestras tierras, nacido de la imaginación de Alfredo Castelli en el año 1982 para una serie de comics. Es un profesor de universidad bastante inusual: detective, arqueólogo, antropólogo, coleccionista de objetos extraños, experto en arte y poseedor de una aguda y afilada mente.
Con semejante introducción, y sabiendo que estamos por hablar de una Aventura Gráfica, no hace más que venirnos a la mente la imagen de Indiana Jones y sus adorables aventuras. Lamentablemente, les adelanto, este juego no es lo que estamos esperando los amantes de estos fichines, tan escasos por estos días. Sigan leyendo para comprender los porqués.

Primer Regla de las Aventuras Gráficas: Personajes interesantes y bien desarrollados.

La primer regla que debe seguir toda buena Aventura Gráfica es tener personajes fuertes, adorables u odiables, pero que tengan atractivo para el jugador; que enganchen, que nos importen y que nos llame saber qué es lo que les ocurre.
Si bien el juego propone cierto interés en el personaje principal, más que nada basado en las vivencias que no conocemos del mismo, los demás personajes son algo chatos, para nada queribles, y por si fuera poco, las contadas animaciones que trae el juego, duran apenas segundos y no nos dejan admirarlos.
Martin Mystère es por lejos el que más nos puede seducir, pero está mal implementado: la mayor parte de la historia de trasfondo la brinda él mismo cuando clickeamos en los diversos objetos, y nos hace comentarios que rellenan los huecos desconocidos. El problema de esto es que cada pantalla está plagada de objetos "tocables", y a los 10 minutos de jugar se nos van las ganas de andar haciendo clic por todos los rincones, y con esto perdemos la mitad del atractivo del game.



Segunda Regla: La historia es lo más importante.

Lo segundo más importante, y al mismo nivel que los personajes, es la historia. En toda Aventura Gráfica que se precie es obligación una historia atrapante. Ya sea oscura, graciosa, tonta, divertida, la historia debe ser interesante, o sino el aburrimiento hará que la papelera de reciclaje de nuestro sistema se llene de archivos, como resultado de nuestro hartazgo.
Por suerte, en este punto el juego levanta, y bastante. No voy a comentar mucho sobre lo que pasa, ya que les estaría arruinando lo mejor del fichín, pero la historia está a la altura de las circunstancias. Está bien llevada, es amena, en algunos puntos atrapará toda nuestra atención, y nos mantendrá pendientes, casi como única razón para llegar al final.
Acompañando la historia, sin embargo, los gráficos hacen el mínimo esfuerzo posible. Si bien son preciosos y nos recuerdan a las viejas aventuras con gráficos hechos a mano y escaneados, no están bien llevados a cabo. La parte 3D, que es más que nada los personajes, tiene algunos problemas: baja resolución, se nota recortada sobre el fondo, las sombras necesitan mejor calidad, se ven pixeladas; en resumen, no tienen la calidad necesaria.
La parte 2D, los fondos, están maravillosamente pintados. El arte es de los mismos es de muy buen gusto, y si no fuera porque se ve como un juego de hace 5 años, diría que es más que agradable.
De todas formas, estos detalles pueden dejarse un poco de lado. Los gráficos en este tipo de juego tampoco son lo más importante, así que pasemos al siguiente punto.

Tercer Regla: Debe entretener y retar nuestra inteligencia.

El tercer pilar de toda Aventura Gráfica: una jugabilidad balanceada, que ni aburra por la dificultad, ni sea tan fácil que en media hora podamos recorrer todo el mundo, por la simplicidad de los puzzles.
En este punto nos encontramos con sensaciones agridulces: el juego tiene algunos problemas de interfaz imperdonables, y que ralentizan demasiado el desarrollo. Por dar un ejemplo, al llevar a cabo una acción sobre algún ítem, el puntero queda invisible hasta que movamos el mouse, por lo cual se complica innecesariamente mirar un objeto y luego querer accionar sobre el mismo.
Otro punto molesto, mencionado anteriormente, es que las locaciones se hallan atiborradas de objetos, todos clickeables y con descripción, que si bien hacen a la historia complementándola y rellenando huecos, complican demasiado la tarea de investigación, y convierten al juego en un "hago-clic-en-todo" y veo que pasa.
Las opciones de menú son pocas, sólo tendremos 8 saves para utilizar, que a todas vistas no alcanzan, y las acciones son muy simples y se reduce a tres íconos: examinar (lupa), usar (mano) y hablar (viñeta de conversación). A esta simplicidad ya estamos acostumbrados, y funcionaría de perillas si no fuera por los citados problemas de interfaz, y por algunos puzzles que requieren que hagamos las cosas de una manera muy exacta. Por dar un ejemplo, apenas comenzar encontramos dos pedazos de papel, cada uno con una parte de un número telefónico, y la manera de poder llamar es primero uniendo los papeles, y luego usando el papel, con lo cual nuestro personaje llama automáticamente. ¿Porque no podemos marcar el numero directamente en el teléfono que tenemos en el inventario, si tan sólo con leerlo en ambos papeles ya lo sabemos? Un misterio que al parecer Martin Mystère no podrá resolver.



Lamentablemente...

Como habrán adivinado, dado el puntaje y el desarrollo de la review, el juego llega con creces a cubrir las necesidades de algún fanático de las Aventuras Gráficas que no encuentre nada mejor que jugar.
Una lástima, porque la historia es interesante, y los personajes podrían haber sido mejor explotados. Si tan sólo se pulieran ciertos inconvenientes de la interfaz, se mejoraran un poco los gráficos, y el juego tuviera algún que otro toque, estaríamos ante una gran Aventura Gráfica.
Si sos fana de los Monkey Island y afines, podés descansar un poco de tanta acción con este fichín.
Si buscás algo de gran calidad, olvidate de jugarlo, volvé a instalar cualquiera de las viejas aventuras de Lucas o Sierra, y disfruta del género que, hoy por hoy, está más muerto que nuestro jefe de redacción en la fecha límite de entrega de las notas.



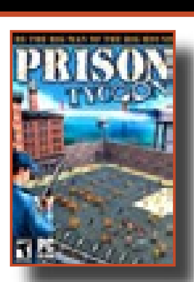
+ Es una aventura gráfica y las mismas escasean, la historia es interesante dentro de todo, y está bien llevada.

− Los personajes necesitan más fuerza y personalidad, los gráficos, la interfaz, la jugabilidad.

PUNTAJE: Una aventura gráfica, bastante desaprovechada.

69% BUENO

FICHA TÉCNICA:
Género: Aventura Gráfica | Desarrollador: Artematica Entertainment | Distribuidor: GMX Media | Soporte multiplayer: No Posee



PRISON TYCOON

PRISIÓN PERPETUA PARA LOS PROGRAMADORES

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1Ghz – Placa de video de 32Mb – 256Mb de RAM - 900Mb de espacio libre en el disco rígido
CORRE AL MANGO	Procesador de 1.8Ghz – Placa de video de 64Mb – 512Mb de RAM - 900Mb de espacio libre en el disco rígido

POR Diego Beltrami

Algo me dice que los programadores de este juego son fanáticos de las prisiones, por lo que decidieron crear el Tycoon más aburrido y tedioso del mundo y lo desarrollaron de tal forma que cualquiera que lo jugase prefiriese encerrarse entre barras a jugarlo.

Ya desde el austero menú principal notamos la falta de algo importante. Busqué y busqué, pero no había tutorial. La única referencia de ayuda es un archivo HTML en el CD que tampoco sirve demasiado.
Al no tener tutorial me vi obligado a saltar por mi cuenta en la acción y la emoción de dirigir una prisión tan entretenida y dinámica que parece tener por presos a los miembros de "Polémica en el bar". Estoy empezando a considerar seriamente la posibilidad de la inyección letal.
La interfase de construcción es sencilla, aunque muy incómoda. Desde el exterior ubicamos los edificios y, adentrándonos en ellos, debemos amoblarlos para hacerlos funcionales. Uno tiene que construir diferentes edificios para cubrir las necesidades de los presos: dormitorios, centros de educación, comedores, un edificio administrativo, ¡mesas de pool! -la pasan mejor que yo esos presos- e incluso fábricas donde podremos ponerlos a trabajar en talleres de impresión, editando la fantabulosa Gaming Factor, quizá lo único bueno del juego.
El serio problema es la interfase de administración, ya que sencillamente no nos permite realizar ningún cambio. Es simplemente para mostrar información, por lo que dirigir la prisión exitosamente depende pura y exclusivamente de los edificios a construir. Una falla total del desarrollo de un Tycoon como es debido.

También tendremos que controlar a los presos, que si son violentos se cagarán a golpes entre diferentes pandillas, por lo que tendremos que andar viendo preso por preso, separando a las pandillas por bloques de celda para evitar problemas. Dado que es un laburo de hormiga pero que no es al pedo, pareciera ser que los programadores lo pensaron justamente para volver el juego todavía más embolante de lo que es. Inyección letal 2 – Diego 0.
Gráficamente el juego sencillamente apesta como inodoro de prisión -no es que yo sepa puntualmente cómo debe oler uno, simplemente me lo imagino-. No sólo las texturas están lavadas: los modelos son totalmente cuadrados y el escenario no tiene vida. Sufre de una monotonía gráfica impresionante, sin contar que las animaciones de los personajes cuando caminan (porque aparte de eso mucho no hacen) se parecen a Michael haciendo el moonwalking. Punto para la Inyección letal.

La música no tiene otro propósito que sacar de quicio a quienquiera que esté jugando. Incluso el Dalai Lama o el mismísimo Buda sufrirían de unas irrefrenables ganas de matar a alguien luego de estar sometidos a esa monótona música por más de cinco minutos. Inyección letal gana por goleada.

Increíblemente, siendo "Tycoon" un tipo de juego que se basa en su interfase y en su variedad de opciones para resultar entretenido es difícil encajar a Prison Tycoon en el género, ya que carece del todo de ambas cosas. La interfase es lo más anti-intuitivo que he visto, las opciones son casi tan nulas como el entretenimiento que nos proporciona este juego, que posee menos dinamismo que una carrera de caracoles.

PUNTAJE:
Un Tycoon por el que alguien debería ir preso.
28%
PATÉTICO

FICHA TÉCNICA:
Género: Tycoon | Desarrollador: Virtual Playground | Distribuidor: Valusoft
\+ Hacer laburar a los presos en imprentas e imaginar que imprimen copias de Gaming Factor.
\- Interfase, apartado técnico y su dinamismo y jugabilidad. Para hacerla corta... todo.





COMPARATIVA NVIDIA SLI

¡UN NUEVO REY, QUE VIVA EL NUEVO REY!

POR Cristian Molina

En esta oportunidad les traigo una comparativa entre el sueño de todo gamer que se precie. ¿Quién no desea tener la mejor placa de video? Y desde que nVidia nos acercó el SLI, nuestro sueño se duplicó.
Por un lado tenemos la combinación precio/prestaciones más altos: estoy hablando de la GeForce 6800GT. Por el otro lado está lo más nuevo, revolucionario, y más deseado por cualquier ser viviente que lea esta revista. No, no hablo de una Ferrari ni de Pamela David bañada en aceite para bebé y esposada en nuestra cama (qué lindo, ¿verdad?) - hablo de la nueva bestia reinante: la GeForce 7800GTX.
Ustedes dirán... Bueno, es interesante... Pero no tan, TAN, lejano... Mis amigos, les traigo una comparativa entre 6800GT y 7800GTX en SLI. Sí, lo que leyeron, tuvimos el privilegio de juntar cuatro de las más codiciadas placas por todo nosotros y realizarle un examen exhaustivo.

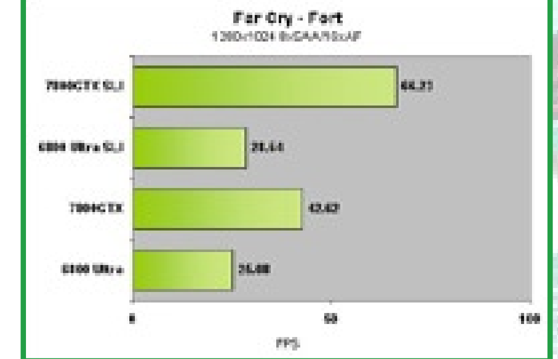
Una corona de diamantes, oro y rubíes

Para testear estas placas utilizamos un sistema basado en Athlon 939 3000+, 1 GB RAM Corsair, dos HD SATA en RAID0 con windows XP SP2, y los últimos drivers de nVidia disponibles a la fecha.
Empezamos primero con la 6800GT, la cual tiene como características principales una velocidad de GPU de 350MHz, y las memorias corriendo a 1000MHz y 16 pipelines en el conocido NV45, del cual ya se ha leído mucho. El mismo llega, gracias al overclocking, a la performance de la Ultra con muy poco esfuerzo, sin calentar mucho y -lo más importante- ahorrándonos unos cuantos dolorosos dólares.

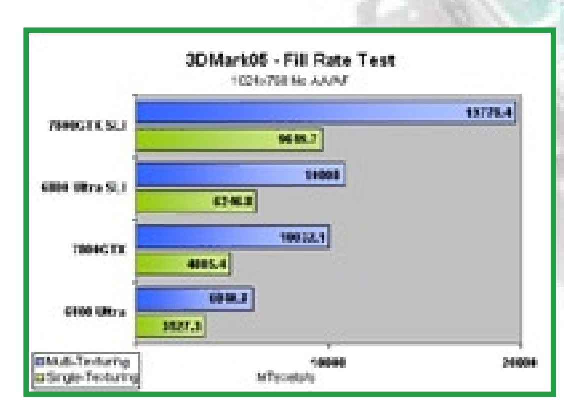
¿Qué les puedo contar de la performance de dos de estas placas en SLI? Realmente no quedan dudas de que, gracias a la salida de la 7800GTX, la 6800GT se posiciona como la nueva reina de precio/prestaciones, ya que los nuevos costos de una de estas placas han caído cerca de unos 150 dólares, posicionándola en el valor de los 300 dólares a 350 según el fabricante y los opcionales (claro está que en USA).
Uno de los puntos débiles que tiene la 6800GT -y en realidad toda la familia 6800- es la falta de ViVo (Video In, video Out), o entrada y salida de video, como prefieran. Ustedes se preguntarán por qué es importante esto, y les diré que tener la posibilidad de poder editar nuestros propios videos, en una época en la cual el multimedia es tan relevante, le da un gran valor al producto. No estoy hablando de la solución de sintonizadora de video, para ver la tele, sino de la capacidad de poder ingresar nuestros videos familiares, editarlos y enviarlos por Internet a nuestros amigos.

Una espada forjada del mejor acero

Y la campeona de esta nota, claro está, es la 7800GTX, que nos llegó en un hermoso maletín metálico que llevaba un hombre de seguridad esposado a su muñeca. Una vez limpiada la sangre, nos dispusimos a abrir el maletín y nos encontramos con una placa (en realidad, dos - sí, sufran, sufran) con un diseño muy bonito: principalmente la tapa que cubre el disipador tiene un diseño de ventana que nos permite ver los "fins" o paletas del radiador; claro que el diseño como pueden ver en las imágenes es parte del logo de nVidia.
El diseño es muy bonito y denota algo sumamente importante: la gran mejora que logró nVidia en el consumo de energía y la consecuente disipación de calor. La 7800GTX es el TOP de línea y sin embargo no es una placa de doble alto como nos tenía acostumbrados con la 5950U y la 6800U. Es más, como pueden ver en la imagen donde se encuentran las cuatro placas juntas –definitivamente, ya pueden ir insultándome–, el sistema de refrigeración y hasta el PCB son muy similares.
Las memorias, en éste caso, están distribuidas de ambos lados del PCB. Son memorias Samsung DDR3, 256MB en total de 1200MHz de velocidad. El GPU es el G70 que corre a 430MHz. En la pruebas realizadas llegamos a 500MHz sobre el



Battlefiled 2



	Core (Codename)	Core Speed (MHz)	Memory Speed (MHz)	Pipelines (Per Clock)	MSRP ($USD)
GeForce 7800GTX	G70	430	1200	24	599
GeForce 7800GT	G70	400	1000	20	449
GeForce 6800U	NV45	400	1100	16	399
GeForce 6800GT	NV45	350	1000	16	299
Radeon X850XTPE	R480	540	1180	16	549
Radeon X850XT	R480	520	1080	16	499

GPU y 1260MHz sobre las memorias, sin problemas de estabilidad, artifac's o temperaturas. Empresas como eVGA y BTF están sacando modelos con micros a 490MHz y Memorias a 1300MHz de origen, y estos modelos son denominados OC, o también conocidos como overclocking. Claro que sus costos son mayores y la diferencia no los justifica.

Otro gran punto en esta 7800GTX es que incluye el ViVo, algo que a mí en particular me entusiasma y mucho.
El ensamblado del SLI es muy simple: habilitamos el segundo PCI-Express, colocamos nuestra placa, el puente que las une y encendemos la PC. Windows nos indicará que encontró nuevo hardware - no es necesario instalar drivers, ya que toma los de la placa anterior. Luego ingresamos en las propiedades avanzadas y habilitamos el SLI, reiniciamos el sistema y ya estamos listos para disfrutar toda la potencia. Simple, ¿no?

Casco, armadura y espada... la guerra nos espera

Como les comenté al principio, realizamos un test exhaustivo. Más alla de utilizar 3DMark05 (versión 1.2.0), 3DMark03 (build 360), sometimos a las placas a Doom3 - Demo1, Far Cry v1.3 – Fort, Half-Life 2 - Riverboat, y Battlefield 2 - Guru3D Demo entre otros.
Como podrán ver en algunos de los cuadros que acompañan esta nota, realmente la 7800GTX sola está muy cerca a los valores de la 6800GT en formato SLI. Cuando sumamos la segunda 7800GTX armando el SLI las diferencias no son tan grandes, y esto se debe principalmente a que ningún juego aprovecha las características de estas placas; y la gran ventaja de la serie 7800GTX está en los Pixel Shaders y los Vertex Shaders.
Cuando se aplican los efectos, estas placas prácticamente no pierden rendimiento, demostrando para qué fueron hechas: para ver a muy alta definición, y eso precisamente es lo que pudimos corroborar con el Far Cry, al cual le agregamos el parche de 520MB para activar el HDR (High Dynamic Range). HDR es una técnica usada en renderezados para films. En pocas palabras, un sistema que agrega mejor calidad y profundidad, mejorando la luz y los dégradé. Claro que esto consume mucha memoria y procesos de GPU; sólo el Far Cry y el Splinter Cell: Chaos Theory tienen soporte de HDR, y realmente es una nueva experiencia poder jugar a estos juegos con semejante calidad. Claro está que apenas llegamos a los 33 FPS con el hardware utilizado . Como para que tengan una leve idea de lo pesado que puede llegar a ser.

Un rey por largo tiempo

Bueno, ya estamos terminando esta nota y la verdad es que el goce luego de pasar largas horas frente a la PC disfrutando de los placeres más banales que nos puede dar este conjunto de placas no tiene precio. Bueno, sí, pero está muy lejos de estos pobres bolsillos latinoamericanos.

Por un largo tiempo nVidia tendrá el reinado sobre lo que a video se refiere, ya que ATI retrasó en casi 8 meses su esperado R520, y el CrossFire brilla por su ausencia, siendo que su lanzamiento oficial lleva más de dos meses, no conozco en el mundo reviewer que haya podido ponerle manos encima.

Amigos, no tengo mucho más que decir de estas placas. Son increíbles, su performance asusta, las prestaciones están acordes a los más exigentes, y sobre todo ¡existen!, son los reyes en el firmamento, y se los aseguro: por un largo tiempo, muy largo.



COYOTE'S WORKSHOP

REFRIGERACIÓN POR AGUA

POR "Coyote" Galardi

FRÍO LIQUIDO

Bueno, como dijimos en los artículos anteriores, todo tiene su precio, y el overclock se paga principalmente en calor. Para asegurarnos que nuestro CPU no sufra daños, y de paso aumentar la capacidad de overclock, utilizamos distintos medios de enfriamiento de alta performance. Por lo general la gran mayoría de usuarios se conforma con los distintos disipadores de alta gama disponibles comercialmente. Pero hay usuarios que buscan llevar las cosas al extremo, y para resultados extremos son necesarias medidas extremas. Aquí entran en juego sistemas de refrigeración liquida (Watercooling por su nombre en ingles) o bien sistemas de cambio de fase (Phase


Refrigeración watercooling

Change por su nombre en ingles).
Los sistemas de watercooling, son básicamente disipadores por aire. La gran diferencia con un disipador convencional, es que el calor se remueve del CPU con agua, y se transporta mediante la misma hasta el área de disipación. Gracias al hecho que un volumen de agua tiene la capacidad de absorber casi mil veces mas calor que un mismo volumen de aire, el watercooling es capaz de remover el calor de manera muchísimo mas eficiente. Y sumado a esto, tenemos que la superficie de disipación de un radiador puede ser muchísimas veces superior a la de un disipador, por que no estamos mas limitados por la distancia al foco del calor. Entonces si bien un sistema de watercooling funciona con bases similares a las de un disipador convencional lo hace de manera muchísimo mas eficiente.

Un sistema de watercooling esta compuesto de tres componentes básicos.

1) La bomba de agua. Responsable de que el agua circule por el circuito. Hay dos valores que suelen determinar la performance de una bomba. Elevación y Caudal. La elevación se mide en metros de columna de agua, e indica cuanta presión es capaz de ejercer la bomba. El caudal indica cuantos litros de agua por hora es capaz de bombear. Las bombas normalmente utilizadas en los equipos de mayor performance, suelen tener la capacidad de elevar entre dos y tres metros de columna de agua, y caudales de 1000-1500 lts/h.

2) El Waterblock, es un bloque o pieza de cobre que esta en contacto directo con el CPU. Es el encargado de recibir el calor del CPU y pasarlo al agua. Hay distintos diseños de waterblocks, algunos apelan a gran superficie de contacto, otros a alta eficiencia. Es necesario que la restricción del waterblock este en balance con su eficiencia, un waterblock de alta eficiencia puede permitirse ser restrictivo, mientras que uno de poca eficiencia es mas dependiente del caudal.

3) El radiador, el responsable de remover el calor del agua. Básicamente son necesarios dos requisitos, baja restricción, para imponer menor esfuerzo sobre la bomba. Y la mayor superficie de disipación posible, para aumentar la eficiencia a la hora de disipar el calor.

Estos son tres componentes básicos, pero también podemos encontrar blocks extra para enfriar otros focos de calor de nuestra maquina, como el GPU o chipset, Tanques para simplificar el proceso de carga del equipo, etc


Disipador convencional

Considerando las diferentes ventajas de eficiencia que tiene un watercooler sobre un disipador convencional, no es extraño encontrar mejoras de temperatura superiores a 10ºC, incluso sobre excelentes disipadores. Esta es una de las principales ventajas de un watercooler sobre un disipador, pero no es la única, el nivel sonoro de un watercooler suele ser notablemente más tolerable que el de un disipador. Esto se da por dos razones, primero por que gracias al uso de uno o mas ventiladores de gran diámetro y bajas revoluciones por minuto, el nivel de decibeles es menor que el de ventiladores más pequeños a más revoluciones. Y la otra razón es el ruido que producen es más bien grave, y no tan agudo, lo que lo hace más tolerable y pasa relativamente desapercibido.

Las desventajas son bastante obvias, la más notoria, el tener agua dentro de la PC. Si bien un equipo de watercooling correctamente armado no debería perder, es una posibilidad y esto es una desventaja. La otra es el espacio, un equipo de watercooling por más compacto que sea va a ser más voluminoso que un disipador. Y junto a esto la complejidad del mismo, ya que tiene varias partes mecánicas que se desgastan con el uso y eventualmente después de mucho tiempo de uso continuo pueden fallar. Estos equipos se consiguen en kits para armar, y también hay gente que se encarga de la modificación del gabinete e instalación del sistema.


Otro watercooling

En conclusión este tipo de equipo no es para todos. Pero los usuarios que buscan alta performance, y son algo quisquillosos con el nivel sonoro, son los que más apreciaran este sistema de refrigeración. El precio suele ser superior a los 150 dolares, y llegan a costar muchísimo más dependiendo la calidad de componentes y cantidad de extras incluidos.



MENAGÈ A TROIS

UNIVERSOS PARALELOS

POR Diego Bortman

DIEGO BORTMAN AKA AGAMENON AKA GHOSTAR AKA GOLOSA

Todo comenzó un día de fines de diciembre de 2004. Me había puesto banda ancha hacía pocos días y alguien por MSN me dijo: "¿Probaste el Lineage 2?". Yo no sabía que tras tan inocente pregunta acechaba el vicio en toda su expresión, que mi vida iba a cambiar.
"No", contesté. Esta persona me envió el link de un site de donde bajarme el cliente y la dirección del server para jugar... Había comenzado para mí un camino de ida, un viaje a través del tiempo y del espacio hacia un mundo del cual no volvería fácilmente, un mundo que no me dejaría ser el mismo de siempre... Mi primer MMORPG.

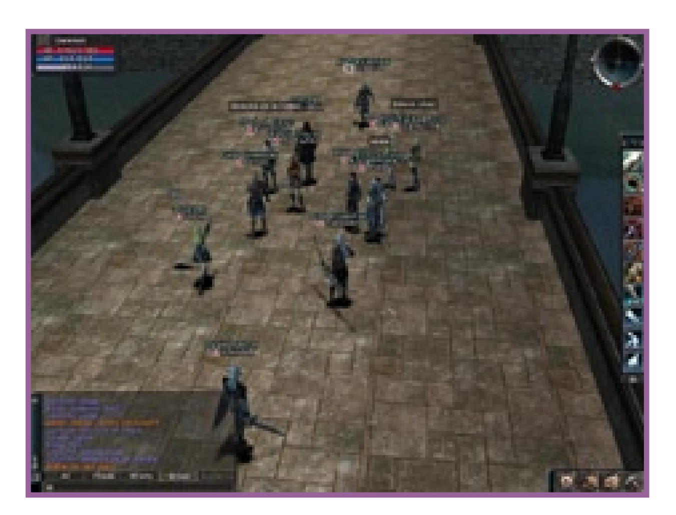


1. Agamenon

En mi primer viaje me transformé en Agamenon, un fiero guerrero humano ¡con una espada de madera! Así es, no todos los caballeros empiezan su historia con una bella armadura de metal ni el último grito de tecnología a la hora de matar. Con Agamenon conocí la temática del juego, que se parece mucho a un Diablo I o II pero en 3D y con mejores gráficos. Mis primeras víctimas eran criaturitas parecidas a conejitos que respondían al nombre de "Elpy".
Muchos murieron masacrados en nombre de la diversión.
Mi estadía en este universo no duró mucho, ya que siendo los rates muy bajos hicieron que tardase bastante en subir y que me aburriese, así que con el clan de aventureros hicimos un salto cuántico a otro mundo.

2. Agamenon II

En nuestro nuevo universo decidí seguir el camino del guerrero previamente tomado. En este tiempo tuve mejores posibilidades de conocer la tierra de Aden e incluso lograr mi primer cambio de trabajo de Fighter a Knight: ya no era un simple guerrero, era una máquina aceitada para matar; con mi poderosa espada y escudo sembraba el terror de los NPC (non-player character, es decir los tipitos que no son manejados por los jugadores en criollo).
Con mis técnicas vencía a orcos, sombras, árboles malditos y muchos otros tipos de seres endiablados que eran la ruina de Aden.
Pero un día el dios (administrador) de este lugar se enfureció y decidió destruir este universo (server), así que con todo mi clan nos fuimos puteando en busca de un lugar donde asentarnos.



3. GhostAR

Así llegamos a este server en una tierra extranjera donde muy poca gente hablaba español, en este server se habla desde inglés hasta chino, pasando por portugués y polaco... O sea... No entendíamos un cuerno.
En este lugar, más parecido a la bíblica Torre de Babel que a otra cosa, decidí -en forma original- ponerme el nick que siempre he usado, agregándole el sufijo AR para denotar mi ascendencia argentina, cosa que no muchos lograron descubrir.
Había nacido GhostAR, orgulloso Dark Elf hijo de la diosa Shilen, que había huído del Olimpo del universo del Lineage 2 tras haber sido violada -algunas fuentes dicen que no fue así- por su padre, Gran Kain (¡Ha! Ríanse de las telenovelas venezolanas). GhostAR iba a seguir el camino de la magia y ser un Spellhowler, que en antiguo elfico significa "Mago Grosso".
Aquí descubrí las delicias de matar cientos de dragones, bichos grossos si los hay que como drop (o sea el "regalo" que dejan cuando mueren) tiran unas asquerosas flechas que no sirven para nada, sólo para hacer que el server tenga más lag y todos insulten a los que no las levantan.
Con la ayuda del clan pude construir mi primer ropaje grosso, un ropaje clase B -siendo el A el más alto- que es lo más que se puede conseguir en estos universos gratarolas no oficiales. Aquí pasé mucho, mucho tiempo en el cual recién tuve un atisbo del VICIO que es esto, la codicia para tener la ropita último modelo y el palo más grande para sacudir toda clase de bichos. Sí, señores, a veces esta clase de juegos hace sacar lo peor de uno... Pero también lo mejor de uno al ayudar al amiguito del clan a crear su ítem y ver con satisfacción cómo su cara de elfo afeminado sonríe con su nuevo ítem de lujo.
Lo peor igual estaba por llegar: este mundo virtual iba a fusionarse de manera extraña con mi mundo real por la noche...



4. Interludio (o InterGludio para los que conocen)

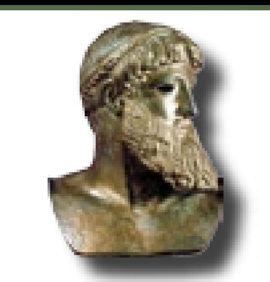


Luego de una larga noche de juego decidí irme a dormir. Mi esposa, como otros tantos viernes a la noche, ya estaba durmiendo... Siendo las 3 de la mañana (maldito vicio) no tardé en dormirme... Y ser transportado en mi sueño a la plaza de Giran, ciudad de Aden, famosa por ser sede de compra y venta de los jugadores del Lineage 2. En mi sueño estaba tranquilamente sentado con mi cartel de "vendo", ofreciendo una baratija -no me acuerdo el precio pero seguramente no era barata- cuando de repente apareció Antharas, el dragón más grosso, el monstruo más de lo más de la tierra de Aden que venía a agitar en la placita.
Ok, me dije cuando desperté, esto fue terriblemente bizarro. Mis compañeros del clan se rieron de mí al contarles del sueño. Jajajaja, ilusos, a algunos de ellos les sucedió lo mismo más tarde.

La sombra del VICIO ya estaba sobre nosotros.

Continuará...





DIOSES DEL OLIMPO

TIM SCHAFER

POR Diego Beltrami

¡ESTÁ LOCO... COMO UN MANATÍ!

Demente es la mejor palabra para describir a Tim Schafer. Es el típico gordito gracioso que te hace reír a más no poder con enorme facilidad. Un tipo tan talentoso que puede hacer reír con cualquier cosa y es tan habilidoso que es capaz de transportar ese humor a una plataforma interactiva como lo son los juegos, y ese no es su único gran talento. Su capacidad creativa es gigantesca y demuestra un deseo por alcanzar ideas originales, no quedándose con la formula probada, sino que pretende expandir horizontes.

Ese tierno niño que todos llevamos dentro



Timmy

Aproximadamente hace 39 años nacía un niño, bueno, en realidad nacieron varios, pero a nosotros nos interesa únicamente uno en particular: Tim Schafer.
Justo luego de graduarse de la universidad de Berkley ingreso al fantástico mundo de los juegos al tomar un trabajo en Lucasfilms Games (luego llamada LucasArts).
De la mano de Ron Gilbert entró en un proyecto que seguramente nadie recordará, The Secret of Monkey Island.
Su labor era la de escribir las líneas de dialogo e incluir la parte gráfica al juego. Es en gran parte gracias a él que el tan querido Monkey tuviese humor que lo caracteriza.
Luego Tim continuó trabajando en la empresa del tío Lucas, donde participó en la secuela de su primer trabajo, "LeChuck's Revenge".
Luego se le atribuye la mitad de la creación de Day of the Tentacle (la secuela del mítico Maniac Mansión, para que los herejes lo sepan). Pero la carrera la de Tim siguió avanzando. Dos años después saldría su primera producción propia: Full Throttle, una excelente aventura gráfica. En ella interpretábamos a Ben, un duro motoquero en su lucha por salvar a la Corley Motors Company, la empresa que, según Ben, fabrica las mejores motos del mundo. Full Throttle es considerado por muchos como la mejor aventura gráfica de la historia, tanto por su interfase, historia, humor como por sus excelentes puzzles.
A Ben le siguió Manny, y la última creación de Schafer en Lucasarts: Grim Fandango. Juego que fue enormemente aclamado por la crítica y los gamers alrededor del mundo. Aun a pesar de ello, el juego no vendió bien. Esto nos lleva a un punto de inflexión en la carrera del pequeño Tim.
Luego de un tiempo se produce en Lucasarts una fuga de cerebros. La gran mayoría de las grandes personalidades que trabajaban ahí se las toman. Gente como Justin Chin (creador del fantabuloso Jedi Knight) y obviamente –sino no tendría sentido contar esto- Tim Schafer.
Esta es una época oscura para la humanidad. Desde la salida de Grim Fandango en 1998 hasta el 2000 no se sabe nada de la vida de Tim Schafer. El mundo sufre su ausencia pero se ve obligado a seguir su existencia con la esperanza de un regreso triunfal.



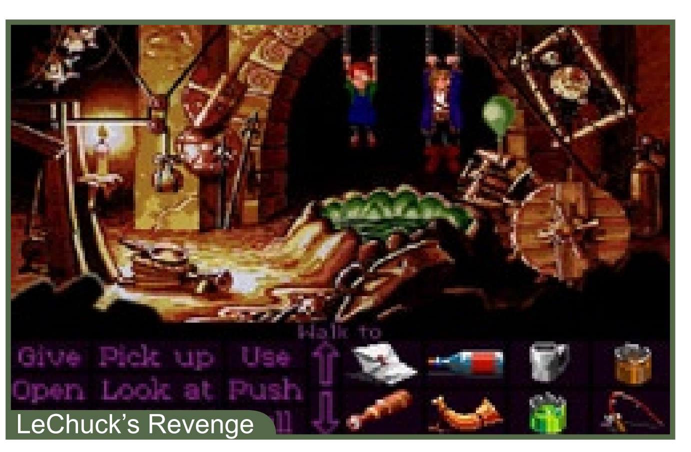
El graduado... ¿O era Grim Fandango?

JUEGOLOGÍA:

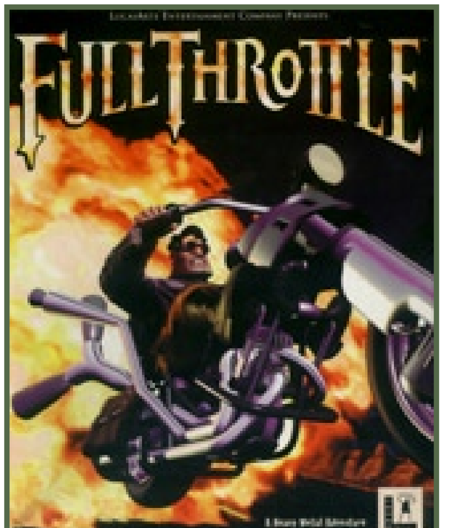
- Psychonauts (2005)
- Grim Fandango (1998)
- Full Throttle (1995)
- Day of the Tentacle (1993)
- Monkey Island 2: LeChuck's Revenge (1991)
- The Secret of Monkey Island (1990)



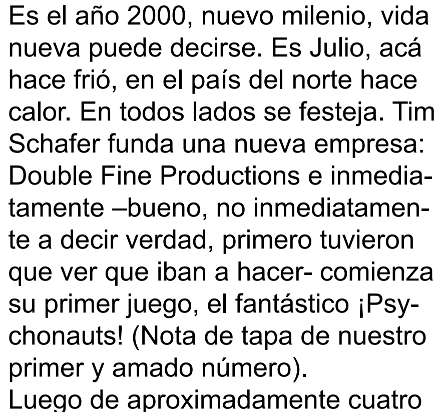
The Secret of Monkey Island



LeChuck's Revenge



El regreso triunfal



Es el año 2000, nuevo milenio, vida nueva puede decirse. Es Julio, acá hace frió, en el país del norte hace calor. En todos lados se festeja. Tim Schafer funda una nueva empresa: Double Fine Productions e inmediatamente –bueno, no inmediatamente a decir verdad, primero tuvieron que ver que iban a hacer- comienza su primer juego, el fantástico ¡Psychonauts! (Nota de tapa de nuestro primer y amado número).
Luego de aproximadamente cuatro años de desarrollo, Psychonauts vio la luz el 20 de abril de este mismo año haciéndonos caer de culo con su frescura y su fantabulosidad (lean la review en nuestro maravilloso número dos, ¡aprovechen mientras es gratis!).
Es en este momento en que Tim se dedica a meter a Psychonauts en todos los lugares posibles. Recientemente concluyo la realización de la versión europea y anda obrando quien sabe que delirio cósmico con el que nos sorprenderá en el futuro.



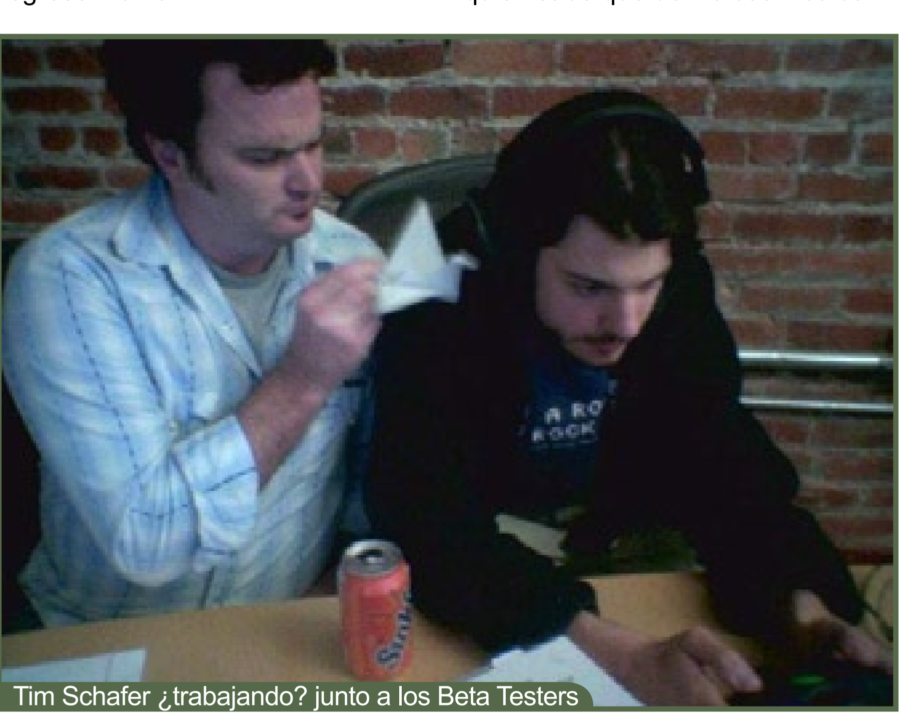
Prisioneros en la oficina de Schafer

Schaferlandia



El Rey de Noruega

Sin lugar a dudas, Tim Schafer es uno de los grandes creadores de sueños que participan de la tan bella industria de los juegos. Esperemos seguir disfrutando de su tan característico humor por muchos años más.
¡Salve, oh Rey de Noruega, los que van a jugar te saludan!



Tim Schafer ¿trabajando? junto a los Beta Testers

DOUBLE FINE:



Como siempre, hincho y molesto a todo el mundo para que lean a Tim Schafer. Él mismo es el encargado de llevar adelante las noticias de su empresa, noticias que están escritas con todo el humor y estilo de Tim, y que justamente no hablan de nada de la empresa y muy poco de lo que hacen. Es sencillamente leer a Tim escribiendo reportes graciosos de sus quehaceres diarios y de las situaciones que le tocan vivir.
Altamente recomendado.
http://www.doublefine.com/news.htm

GAMESARIO.COM

CREANDO TU PROPIO JUEGO

POR Alejandro Sena

DRAG AND DROPPING GAMES

Dicen los historiadores que la segunda frase que pudo armar el hombre fue “Quiero armar un juego” y hoy en día no es muy diferente. Sin miedo a equivocarme apuesto mi libro de Cocinando con el Gato Dumas a que el 99.9% de la población gamer mundial -llámese a quienes tienen acceso a algún dispositivo de entretenimiento electrónico- alguna vez pensó en crear su propio juego.

Hoy la tarea es mucho más sencilla que hace años ya que contamos con acceso a engines (motores) para tener una base sobre la cual desarrollar y sacarnos mucho trabajo de encima. En esta edición hablaremos del engine para videojuegos Game Maker, una excelente alternativa para los que recién se inician.
Pero para qué les voy a hablar yo cuando me reuní con un experto en la materia: Marco Antonio Camarena de Comunidad Game Maker nos cuenta en detalle las virtudes de este engine.

Let’s game make

Seguramente muchos de nosotros alguna vez soñamos con tener nuestro propio videojuego, con un personaje que pudiera hacer lo que quisiéramos que hiciera en el escenario, con poderes ilimitados, usando toda esa gloria para combatir al mal... Pero también es posible que deseáramos ser “los malos” y demostrar que la ambición lo es todo. En fin, todo esto y más es posible con este maravilloso programa. Si bien nos permite lograr juegos fácilmente, siempre puede depender de buenos gráficos el hacer un buen juego.



Con este programa podemos hacer todo aquello que nos sea posible imaginar. Si no lo imaginas, no existe. ¿Es tan fácil usar este programa? Así es. Tiene una organización perfecta, permitiéndote controlar la creación de tu juego en absolutamente todos los aspectos. Sencillamente te permite incluir tus gráficos, sonidos y programar los objetos que aparecerán en los escenarios. Para programar objetos, no estamos hablando precisamente de programación si apenas te inicias, ya que el programa incluye funciones preprogramadas para dar vida a tus personajes de manera totalmente visual.
Entre las funciones programadas, tenemos controles de movimiento, de interacción, de dibujo, de puntuación y de funciones externas. De esta forma podemos crear no sólo juegos RPG como sus semejantes, ni obligatoriamente un 3D que pudiera conllevar mucho trabajo, ni tampoco un juego de marcianitos que pudiera ser el primer juego, sino que con este programa podés elegir el nivel que quieras. Podés crear un juego de matar marcianos si te interesan resultados rápido, podés crear un juego RPG para revivir esos clásicos de las consolas, o podés crear un juego de plataformas, o de peleas, o de estrategia imitando a los grandes galardonados como Age of Empires, aunque también si querés un reto y tenés buenos gráficos, podés hacerte de un poderoso juego 3D.



¿Creés que por ser visual es limitado? ¿Crees que para lograr buenos resultados debe haber años de estudios? Ambas respuestas son negativas, ya que el programa incluye su propio lenguaje de programación con sus propias funciones. El lenguaje es muy similar a C/C++ y tiene funciones de movimiento, dibujo, partículas, puntuaciones, variables... Esto es todo un lenguaje de alto nivel que te permitirá en sólo unas semanas lograr resultados de nivel comercial. ¿Sabés qué es lo mejor del programa? Podrás crear tus propios juegos de extensión *.exe y no necesitarás de extensiones o programas adicionales para correr tu juego en cualquier computadora con Windows; y si has elegido modo gráfico exclusivo, también requerirá tener DirectX instalado.
Por eso Game Maker no es para novatos, ¡es para quien quiere hacer juegos!



Apartado: Comunidad Game Maker

En la Comunidad GameMaker les ayudaremos a crear sus juegos con la mejor técnica existente. Tenemos ejemplos y tutoriales, entre otras descargas, con los que podrán aprender completamente el uso del GML -Game Maker Language-, con el cual podrán programar sus propios motores de juego y, si lo desean, ayudamos a difundir sus creaciones sin costo alguno. Actualmente, gracias a Gamesario.com, tenemos un foro que está en constante crecimiento sobre el Game Maker y en el que podrán hacer todas las preguntas que deseen, garantizándoles que podrán hacer los mejores juegos de una forma muy fácil, aún cuando no conozcan otro lenguaje de programación.

Más información: www.comunidadgm.com



Experiencia personal

En pos de la ciencia me sometí a el manual de Game Maker para que puedan registrar sus efectos sobre mí. Claramente cumplió con lo prometido: pude armar un simple juego de pelotas que de a poco lo fui mejorando hasta que un loop infinito me cerró el programa. El juego consistía en una pelota que rebotaba contra las paredes de un cuarto cerrado y al hacer click sobre ella desaparecía, me daba un punto y aparecía una nueva con más velocidad. De a poco lo fui modificando hasta lograr que cada vez que la toque salga una nueva pelota de adentro y cuando se choquen desaparezcan (junto a otros detalles más).

En si es muy sencillo de utilizar y creo que su verdadero potencial se puede ver a la hora de programar en GML. Las herramientas drag&drop (arrastrar y soltar) son muy pedagógicas y la velocidad con la que podés ir agregando cosas a tu pequeña creación te obligan a no moverte de esa silla por horas.

En el sitio de la CGM o en el foro de GameSario pueden encontrar decenas de juegos creados con este engine de muy buena calidad. Les recomiendo darse una vuelta y disfrutar de los excelentes productos que se pueden lograr con esta poderosa herramienta.



SALIMOS DE CASA

EXPO VIDEOJUEGOS Y PC 2005

POR El Staff de Gaming Factor

GAMING FACTOR, UNA PASIÓN, UNA POTENCIA

Durante los primeros días del mes de septiembre se llevó a cabo, en el Dorrego (Dorrego y Zapiola), la primera Expo Videojuegos y PC. Gaming Factor tuvo el placer de participar junto con nuestros amigos de Gamesario.com y les traemos todos los entretelones y la escena tras bastidores de este nuevo evento.



El mejor stand del mundo

Durante la crisis del 2001 la industria del entretenimiento electrónico sufrió un doloroso golpe, perdiendo mucha de la fuerza que tenia y que aun en ese entonces no se podía comparar ni soñando con la de países más desarrollados. Poco a poco nos vamos recuperando. Están empezando a publicarse desarrollos nacionales de gran calidad como Prothötea o el inminente The Elixir. También podemos apreciar más eventos relacionados con el tema. Todo esto nos lleva obviamente al tema del que se trata el articulo.

Videojuegos y PC... ¡yay!

Expo Videojuegos y PC es básicamente como a Infinition, únicamente que debido a las limitaciones de ser su primer año, fue mucho más chica. Para contrastar con ello, el stand Gamesario / Gaming Factor fue mucho más grande. Esta vez pareciendo un stand de en serio, a diferencia de nuestro improvisado stand de Infinition.
En la expo podíamos apreciar la presencia de entidades como Arqueología Digital, AMD, Inter., PsicoFXP, nuestros amigos de MaximoPC e incluso un stand de Boca. Y no pregunten que carajo hacia ahí porque ni nos atrevimos a averiguarlo.
Una de las cosas a criticar de la expo es el lugar donde se realizó. El Dorrego queda para el culo sea lo que te tomes y mas que un centro de exposiciones parece un galpón, aunque lo es en realidad, por lo que adentro llega a hacer tanto frío como afuera, y les aseguramos que durante la noche eso se notaba bastante (más nuestro jefe de redacción que estaba con tres buzos, dos pantalones y campera). Lo que fue muy interesante, y esperamos que otros eventos hagan lo mismo (aunque en la MaximoLAN de este año también se hizo), fueron las charlas que se dieron en el pequeño -como la expo- auditorio. Las charlas eran muy variadas e incluían cosas como la presentación de The Elixir, introducción al desarrollo de videojuegos (a cargo de la gente de Gamesario), e incluso nuestro querido coyote, representando el buen nombre de Gaming Factor, hablando de sistemas no convencionales de refrigeración, quien tuvo que luchar contra la gripe y la falta de diapositivas y que para colmo confundió un par de veces a su audiencia debido a su enorme caudal de conocimientos.
Desafortunadamente la expo no contaba con mucho material de exposición y era fácilmente recorrida en media hora.





Patricio Liao, de MaximoPC testeando fuentes



Darth Vader lee y recomienda Gaming Factor

Bortman el melancólico

Una de las mayores contras de la expo fue tener que soportar la melancolía de nuestro redactor, Diego Bortman, quien paso la mayor parte de la expo hablando de las exposiciones de su época y sobre como cambió la situación. No paraba ni un segundo, e incluso se metía en las conversaciones que manteníamos con otras personas para seguir hablando de eso.
En esos momentos es cuando nuestro jefe de redacción no comprende porque el juez le prohibió la utilización de una picana eléctrica.

Aunque hay que admitir que algunos de nosotros también caímos presa de la melancolía y la nostalgia y aprovechamos un stand donde estaban para utilizar viejos fichines donde jugamos un par de fichas al legendario Golden Axe.

El feliz final

En fin, como decíamos en otro articulo, en Argentina hay diferentes eventos con diferentes targets. A pesar de MaximoLAN no apunta a la exposición, no me cabe la menor de que es el mejor evento para un Hardcore gamer. Infinition es interesante pero carece de profundidad y expo Videojuegos es un target, siendo malévolos, nivel X. O sea, para los gamers consoleros y más pendejos.
Tiene lo suyo pero un le falta para convertirse en un evento al que hay que asistir si o si. Aunque como siempre decimos, un evento gamer es un paso en la dirección correcta.



¡Si! ¡Es él!

¡TODOS LEEN GAMING FACTOR!

Esta vez nuestro número tres no nos va a contar nada. Claro, se perdió toda la expo por estar correteando promotoras y toda mujer que aparecía (¡incluso conductoras de TV!).
Como pueden ver, todo el mundo lee nuestra revista. Es más, VOS lo estas haciendo ahora mismo, si vos, no te hagas el estúpido, nosotros sabemos que nos estas leyendo y lo que es mejor, sabemos que te gusta, así de grosos somos.











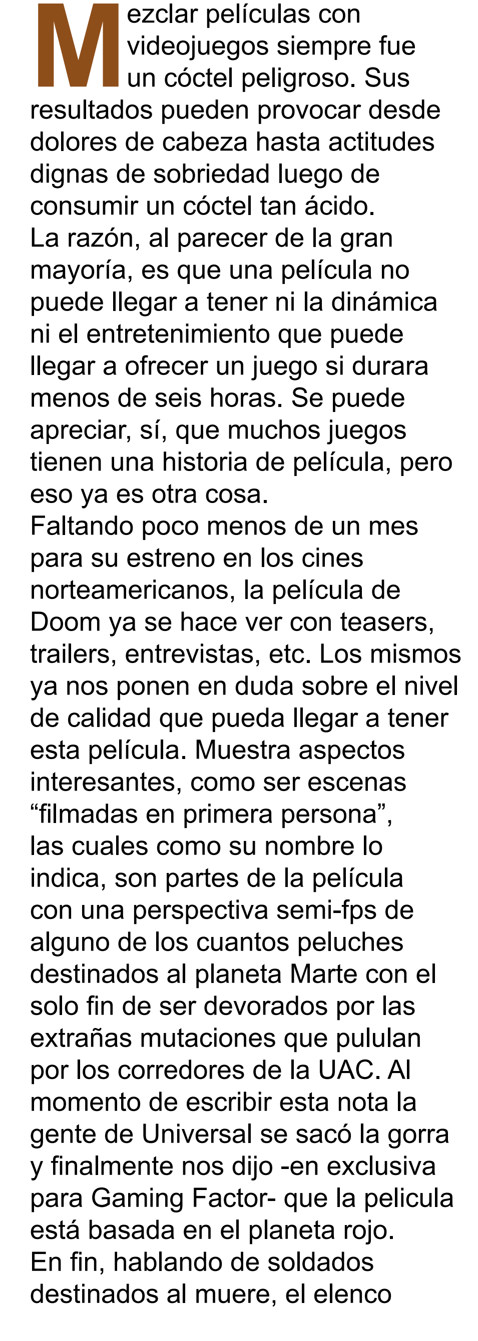
POCHOCLO GAMER



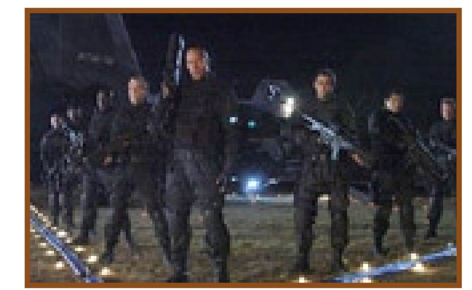
DOOM: THE MOVIE

OTRO MÁS A LA PANTALLA GRANDE...

POR Pablo Strauss



Mezclar películas con videojuegos siempre fue un cóctel peligroso. Sus resultados pueden provocar desde dolores de cabeza hasta actitudes dignas de sobriedad luego de consumir un cóctel tan ácido.
La razón, al parecer de la gran mayoría, es que una película no puede llegar a tener ni la dinámica ni el entretenimiento que puede llegar a ofrecer un juego si durara menos de seis horas. Se puede apreciar, sí, que muchos juegos tienen una historia de película, pero eso ya es otra cosa.
Faltando poco menos de un mes para su estreno en los cines norteamericanos, la película de Doom ya se hace ver con teasers, trailers, entrevistas, etc. Los mismos ya nos ponen en duda sobre el nivel de calidad que pueda llegar a tener esta película. Muestra aspectos interesantes, como ser escenas "filmadas en primera persona", las cuales como su nombre lo indica, son partes de la película con una perspectiva semi-fps de alguno de los cuantos peluches destinados al planeta Marte con el solo fin de ser devorados por las extrañas mutaciones que pululan por los corredores de la UAC. Al momento de escribir esta nota la gente de Universal se sacó la gorra y finalmente nos dijo -en exclusiva para Gaming Factor- que la pelicula está basada en el planeta rojo.
En fin, hablando de soldados destinados al muere, el elenco





de Doom: The Movie cuenta con el *cofcof* talento de actores de la talla de Dwayne "The Rock" Johnson -actor que probablemente recibió su apodo no solo por sus aptitudes físicas, sino también por sus escasos dotes en escena…-, conocido por películas como Scorpion King, Walking Tall y (ahh y esta no se la imaginaban) JOHNNY BRAVO -anunciada también en exclusiva para Gaming Factor; si asi de grosos somos. Junto con el amigo Karl Urban, conocido por películas como The Chronicles of Riddick o Bourne Supremacy, forman parte del fantabuloso Rapid Response Tactical Squad (traduccion: Marines del futuro malos y armados hasta los dientes) y por el lado de los cientificos que liberan todo este lío en Marte tenemos a la bella Rosamund Pike, probablemente conocida por la ultima pelicula del agente 007, Die Another Day ; y otros actores con papeles menos importantes y, ovbiamente, los infaltables one-minute-extras de carnada.
Dirigida por Andrzej Bartkowiak -Director de películas… Ejem… Conocidas como Arma Mortal 4, Thirteen Days, El Abogado del Diablo... Y si, me costó un huevo y la mitad del otro escribir el nombre de este muchacho-, Doom: The Movie es más bien una película bajo el nombre de uno de los videojuegos más conocidos de la historia, que una adaptación del mismo. Muchos de los aspectos esenciales que caracterizaron al juego no estarán presentes en la película, como ser armamentos, locaciones, o incluso la historia, ya que ni sabemos si en la versión cinematográfica de Doom los enemigos serán mutaciones genéticas o monstros (Si. Monstros) demoníacos que meten mucho chucho como los que solíamos apalear y descuartizar en el viejo y querido Doom. Eso si, los bicharracos por lo menos mantienen un aspecto semejante al de nuestros enemigos originales en el juego.

Doom: The Movie tiene fecha de estreno el 21 de Octubre en Yankeelandia. Solo nos queda esperar y rogar que este Andrzej no sea más que otro Uwe Bowl… Carmack deseará tener una tumba en la cual revolcarse. Mwajajajaja



TODO POR 2$

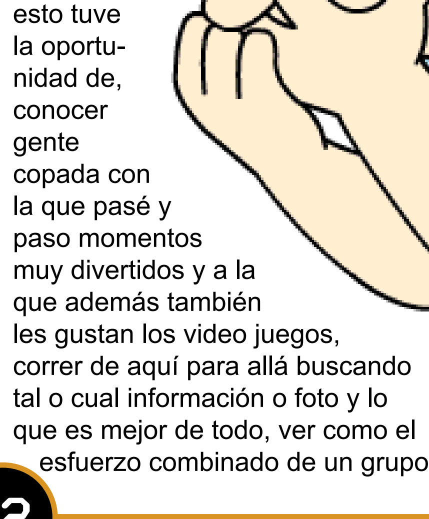
¿ESTAMOS TODOS LOCOS?

POR Matías Sica

Y NO ESTAMOS MEDICADOS

Va en serio la pregunta y no es algo que salga de mi abuela que lo único que repite una y otra vez de las computadoras es que son herramientas del demonio y que de seguro arderé en el infierno por usar una, no, esta es una pregunta que a veces me hago yo, solito, cuando las voces en mi cabeza dejan de insistirme que incendie cosas. ¿Estaré realmente loco por dedicarle algo de mi tiempo a los video juegos? ¿Por qué mejor no dedicarme a algún pasatiempo un poco más aceptado por la sociedad, como el coleccionar estampillas, el conocer sobre vinos e incluso el preparar el auto?

Curiosamente la respuesta, o mejor dicho, el primer indicio de claridad en este asunto provino de mis propias experiencias trabajando para esta revista. Durante el corto tiempo en que vengo con esto tuve la oportunidad de, conocer gente copada con la que pasé y paso momentos muy divertidos y a la que además también les gustan los video juegos, correr de aquí para allá buscando tal o cual información o foto y lo que es mejor de todo, ver como el esfuerzo combinado de un grupo de personas logra sacar algo donde antes no había más que palabras y viento. Todo esto gracias a mi gusto por los juguitos ¿Tan malos no deben ser entonces no?



Hasta ahora venía bien, pero aún necesitaba ponerle la frutilla a la torta, después de todo, juntos podríamos pasarla bien y si nos diera el cuero hacer una revista sobre colección de estampillas, compra de vinos o tunning de autos. Y la frutilla llegó de la mano del loco del barrio, no, no me miren así, déjenme explicarles..

Por donde yo vivo hay un tipo que hace meses que no se baña ni se afeita, que anda de aquí para allá oloroso y harapiento hablando incoherencias, en las antigüedad se diría que “habla en lenguas” mientras que hoy decimos que está chiflado.

Este muchacho, además de haber negado las costumbres mínimas de limpieza desde hace años y de tener la misma capacidad dialéctica que una tabla de planchar tiene una manía extra, le gusta entrar a su casa a través de la ventana, que como habrán supuesto permanece siempre abierta para evitar algún accidente doloroso. Pues bien, un día de estos me encuentro con el loco mirando fijamente su ventana, esperando agazapado el momento adecuado para dar el salto (eso o tenía algo de cagazo, pero lo dudo) era una oportunidad única de poder interactuar con el (los locos nos entendemos entre nosotros) para ver como funcionaba su mente, aunque para ser franco estaba terriblemente embolado y el loco, se sabe es inofensivo.

Me acerco entonces y con mi mejor cara de inocente le pregunto: ¿Decime, por qué te gusta entrar por las ventanas? El tipo me mira, como si lo que sea que tiene adentro del marote estuviera haciendo un esfuerzo sobre humano para articular una respuesta, luego se incorpora, se rasca la cabeza y me contesta lo más suelto.

“Me gusta”

Acto seguido se mete en su cueva y me deja completamente estupefacto, no me hizo falta mucho tiempo para darme cuenta de que se necesitó un tipo completamente desconectado del mundo para darme la respuesta a lo que buscaba, más allá de las compañías, de las experiencias y de las veces en que nos hemos reído de nuestra capacidad innata de escupir pavadas, lo que nos une y nos permite escribir sobre esto es porque nos gusta, lo disfrutamos y por más que nos critiquen seguiremos haciéndolo. Tal vez algún día cuando esté más viejo y choto de lo que estoy me dedicaré a escribir sobre autos, estampillas o vinos, pero por ahora y mientras las noticias de algún lanzamiento esperado me hagan babear como un alien, seguiré disfrutando de esto, porque, no se ustedes pero a mi…. Me gusta.